9 GB DVD s plnou hrou Hooligans CZ ZDARMA!

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

WWW.DOUPE.CZ 1/2005

9 771214 919013 01

cena s DVD: 79 Kč (105 Sk)

král arkádových závodů

Half-Life 2

čekání se vyplatilo

PC hra roku v naší recenzi

Smršť očekávaných recenzí:

Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Medal of Honor: Pacific Assault
RollerCoaster Tycoon 3
Axies & Allies
Zoo Tycoon 2
Worms Forts
Men of Valor

9 GB
DVD + 100 skvělých stran
79 Kč

Já, hráč

První (ne)seriózní vědecká práce na téma vzniku počítačových hráčů

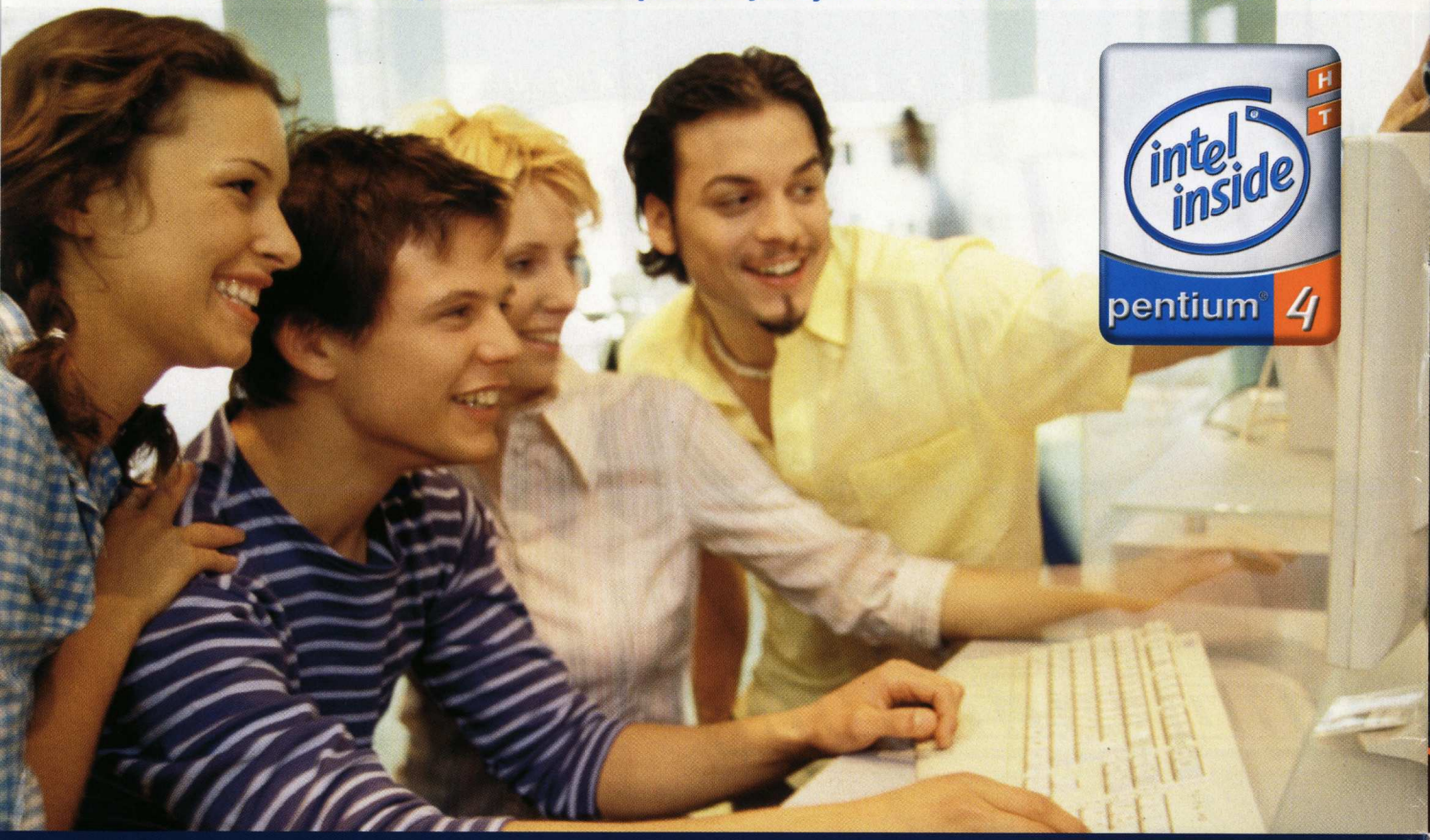
Halo 2 + GTA: San Andreas

Otestovali jsme největší konzolové pecky současnosti

Speciál: Spikli se proti GTA – odhalili jsme aféru století!

Velký test 6 grafických karet

Společnost ProCA spol. s r.o. doporučuje systém Microsoft® Windows® XP.



Uveďte učení v život.

Procesor Intel® Pentium® 4 s HT technologií, poskytuje výkon, který umožní studentům být efektivnější.

Zelená telefonní linka BRAVE

800 111 110

Studující může využít počítač pro psaní zpráv, prohledávání webových stránek, nebo dokonce k prohlížení fotografií a modelů vědeckých systémů na internetu. S použitím e-mailu mohou komunikovat s jinými studenty nebo učiteli po celém světě. S počítačem BRAVE BlueLine, založeným na procesoru Intel® Pentium® 4 s HT technologií, mohou být školní povinnosti ulehčeny. Zakupte si tento počítač a usnadněte učení vašim dětem již dnes.

BRAVE BlueLine H 958 Multimedia

cena 25.390 Kč bez DPH

Výkonná počítačová sestava postavená na nejnovější technologiích - Intel HyperThreading určená pro náročné aplikace a splňující veškeré uživatelské požadavky kladené na moderní PC sestavu nebo Serial ATA rozhraní pro rychlejší přenos dat.

• procesor Intel® Pentium® 4 s technologií HT 3.4E GHz • Microsoft® Windows® XP Home • paměť 512MB DDR, (400 MHz) • VGA ATI Radeon 9600 Pro, 128MB DDR, TVout, DVI • HDD Western Digital 120GB Serial ATA, 8MB, 7200 ot. • mechanika DVD-R/RW • FDD 1.44MB • čtečka paměťových karet • TV tuner • ATX Midi Tower • klávesnice a myš

BRAVE BlueLine H 967 Home

cena 19.490 Kč bez DPH

Výkonná počítačová sestava postavená na nejnovější technologii Intel HyperThreading určená pro náročné aplikace a splňující veškeré uživatelské požadavky kladené na moderní PC sestavu.

• procesor Intel® Pentium® 4 s technologií HT 3.0E GHz • Microsoft® Windows® XP Home • paměť 512MB DDR, (400 MHz) • VGA NVIDIA GeForce FX5700, 128MB, TVout, DVI • HDD Western Digital 80GB, Serial ATA, 8MB, 7200 ot. • mechanika DVD/CD-RW • FDD 1.44MB • modem 56k • ATX Midi Tower • klávesnice a myš

BRAVE

www.brave.cz

Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon jsou ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami Intel Corporation nebo jejích poboček ve Spojených státech a ostatních zemích.

Vánoce v herním Doupěti

Co je Doupě? **Nejlevnější herní časopis** na trhu – 100 stran za 29 Kč, 100 stran a 9 GB DVD za 79 Kč! • Jediný tištěný časopis pro **PC i konzolové** hráče • Magazín, který prezentuje **české herní celebrity** NAOSTRO • Doupě **patří všem hráčům**: bohatým i chudým, náročným i nováčkům

O Vánocích se děje spousta zázraků. Ježíšek vylézá ze své skrýše, v Americe si to žene na saních milovaný Santa Claus a vy si prohlížíte první číslo zbrusu nového herního časopisu Doupě. V rukou se vám ocitlo médium, které se v době rozšiřování techniky vrací ke kořenům a reaguje na stále nedořešenou situaci většiny internetových čtenářů. Ať již v prostředcích hromadné dopravy, v restauracích, na toaletách, všude na těchto místech pociťuje každý z nás nedostatek herních informací – a ani internet (či náš po pět let fungující webový bratříček Doupě.cz) vám zde kompletní herní servis nenabízí.

Doupě však má mnohem vyšší cíl, než se stát vaším společníkem na „oné" místnosti. Chceme být vaší pravou rukou a průvodcem po všech oblastech herního světa, konzolového nevyjímaje. A právě v tom jsme výjimeční. Doupě se snaží být jiné a lepší než ostatní média o hrách. Nebojím se tvrdit, že ve svých rukách držíte „lidový" časopis. Proč? Protože Doupě je magazínem všech hráčů: bohatých i chudých, náročných i nováčků, PC i konzolistů. Ponořte se do čtení premiérového Doupěte a nezapomeňte – druhé Doupě vychází už 1. února!

Kamil Gric, šéfredaktor

Lid X Doupě

1. Jaká hra z předvánoční nabídky se vám nejvíce zamlouvá?

2. Co užitečného jste si v poslední době pořídili do třiceti korun?

Lid

Fíla Pavelka (alias Nóblhóch)

1. Chtělo by to asi něco neotřelého, nějakou opomíjenou a přesto geniální pecku. Chtěl jsem původně takovou najít, ale nemuseli byste být zrovna Perry Mason a stejně byste mě snadno usvědčili z neupřímnosti. Vybírám tedy jedinou hru, kvůli které jsem byl ochoten (navzdory riziku navrtání se do rozvodu elektřiny) prorazit zeď, zasíťovat domácí počítače a tím napojit svého Puzuka (můj velmi osobní počítač) na internet. Ano, tušíte správně, jde o Half-„Jak jen ten Steam prosadíme" Life 2.

2. Shodou okolností právě v den obdržení dotazu jsem kupoval 5 karlovarských, 6 normálních rohlíků a tvarohovej šáteček za 29,50. A pokud by vám to bylo málo užitečné, vězte, že jsem nedávno v antikvariátu sehnal několik starých čísel čtyřlístku po 15 korunách - a tomu já říkám nákup desetiletí.

Mr. Wáwra

1. Hrozně jsem se těšil na Silent Hill 4, protože tuto sérii považuju za geniální umělecké dílo a každý díl je skvost. Naštěstí už se mi DVD válí v mechanice a tak jsem opět „tam". Ale je to hrozné psycho, takže taky dost hraju Rome: Total War, na který taktéž pěju jen oslavné ódy. Nejvíce se těším na Half-Life 2, potažmo první díl v Source enginu.

2. Jelikož peníze dávám jen do her, něco jsem vyčlenil na skútr a budu upgradovat PC, tak za nejužitečnější investici do 30 korun bych považoval Ice Tea Lemon 0,5 litru za 21 Kč koupeného u benzínky po zápase Slavia – Kladno. Dávat za to samé v Sazka Areně o 24 Kč navíc, to mi přijde jako holé šílenství.

Rejpal

1. Jednoznačně The Sims 2.

2. Já utrácím snad výhradně jen za jídlo :-). Takže asi dvě osminky Pizzy na České v Brně (28 Kč).

Doupě

Kamil Gric

1. Medal of Honor: Pacific Assault a Half-Life 2. Ani jedna z nich mě nezklamala. A co se týče týdnů nadcházejících – nechám se překvapit, co přinese redakční Ježíšek o Vánocích.

2. Dvakrát pizzu na ulici Česká v Brně (u nás v moravské metropoli mimochodem velmi proslulou), to vše pro změnu v období hořící uzávěrky, kdy na plnohodnotné jídlo „jaksi" nezbyl čas.

Jan Morkes

1. Need for Speed Underground 2. Po hodinovém popojíždění městem je pocit z jízdy bez zábran dvěstěkilometrovou rychlostí neuvěřitelně osvěžující. A když se k tomu navíc přidá i neuvěřitelná volnost a la Grand Theft Auto: San Andreas...

2. Užitečnost je zvláště v tomto případě docela sporná, ale jednalo se o dvě kofoly v jedné nejmenované hospůdce a následná pětikorunka na veřejných záchodcích po hrdinném souboji oné tekutiny s mojí vylučovací soustavou.

Martin Zavřel

1. Halo 2, ale to jen proto, že Metal Gear Solid 3 vychází v Evropě až po Novém roce.

2. Dva párky v rohlíku, kterými jsem po cestě z práce do práce alespoň částečně utišil hlad.

24
Need For Speed: Underground 2

Očekávaný závodní hit se na vás definitivně řítí, stejně jako naše obsáhlá recenze čísla!

Redakční stránka - **3**
Obsah - **4**
Obsah DVD - **96**
Příští číslo - **98**

INDEX RECENZÍ

PC

Axies & Allies - **7,2** (str. 58)
Blitzkrieg: Rolling Thunder - **6,5** (str. 66)
Colin McRae Rally 2005 - **8,0** (str. 55)
Counter Strike: Source - **8,3** (str. 45)
Football Manager 2005 - **8,5** (str. 67)
Ford Racing 3 - **6,5** (str. 68)
Half-Life 2 - **9,4** (str. 42)
Medal of Honor: Pacific Assault - **8,2** (str. 52)
Men of Valor - **4,9** (str. 64)
Mortyr 2 - **3,5** (str. 68)
NBA Live 2005 - **7,8** (str. 59)
Need for Speed Underground 2 - **9,3** (str. 38)
RollerCoaster Tycoon 3 - **8,5** (str. 46)
Tony Hawk Underground 2 - **8,0** (str. 60)
Úžasňákovi - **7,8** (str. 62)
Vampire: The Masquerade – Bloodlines - **8,6** (str. 48)
Worms Forts - **7,1** (str. 56)
Zoo Tycoon 2 - **7,6** (str. 54)

Konzoly

Halo 2 - **9,7** (str. 90)
Headhunter - **7,3** (str. 94)
GTA: San Andreas - **9,6** (str. 92)

PC

Speciál čísla

Spikli se proti GTA - **6**

Novinky

Commandos: First Strike - **8**
DOOM 3: Resurrection of Evil - **8**
UFO: Aftershock - **9**
King Kong - **9**
Cossacks 2: Napoleonic War - **10**
The Elder Scrolls IV: Oblivion - **12**
Mythic Blades - **14**
Gothica - **14**
Zaklínač - **15**
Stronghold 2: Warchest - **17**

Heart-breaker - **8**
Plus mínus - **9**
Drobky - **12**
TOP 10 - **15**
Duel - **16**
Byznys - **18**
Řítí se na nás - **19**
Pavlač - **20**

Naostro

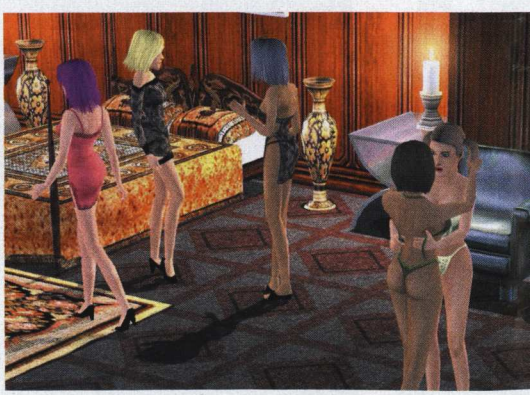
Andrea Šmídová - **22**

Téma čísla

Já, hráč - **24**

Preview

SW: KOTOR 2 - **30**
Playboy: The Mansion - **34**
Brothers in Arms - **36**



Recenze

Need for Speed Underground 2 - **38**
Half-Life 2 - **42**
Counter-Strike: Source - **45**
RollerCoaster Tycoon 3 - **46**
Vampire: The Masquerade - Bloodlines- **48**
Medal of Honor: Pacific Assault - **52**
Zoo Tycoon 2 - **54**
Colin McRae Rally 2005 - **55**
Worms Forts - **56**
Axies and Allies - **58**
NBA Live 2005 - **59**
Tony Hawk Underground 2 - **60**

Úžasňákovi - **62**
Men of Valor - **64**
Blitzkrieg: Rolling Thunder - **66**
Football Manager 2005 - **67**
Ford Racing 3 - **68**
Mortyr 2 - **68**

Za pakatel - **69**
FreeHry - **70**
Hry na mobil - **71**

Online

Online hry - **72**
Progaming - **73**

Hráčův rádce

Hry z druhé světové války - **74**

Návody

NFSU2 - tipy & triky - **75**
Silent Hill 4, 1. část - **77**

Konzoly

Novinky

Ico 2 - **86**
Final Fantasy XII - **86**
Darkwatch – **86**
Constantine - **86**

Preview

Metal Gear Solid 3 - **88**
Tekken 3 - **89**

Recenze

Halo 2 - **90**
GTA: San Andreas - **92**
Headhunter - **94**

Hardware

Novinky - **80**
TEST: Grafické karty pro každého - **82**

WOW

Halo 2 - **94**

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

PUBLISHER
Pavel Pospíšil

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Redakční DVD: Jan Horčík
Stálí spolupracovníci: Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Jiří Černý, Robert Zimmerman, Dean F. Travis, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Art director: Martin Daněk (m.danek@cpress.cz)
Obálka: Martin Vlach

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá
Sazba: Martin Daněk
Manažerka distribuce: Marcela Rešková
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
http://casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR: predplatne@cpress.cz,
tel.: 546 122 116

REKLAMACE:
reklamace@cpress.cz, tel.: 546 112 116
Předplatné pro SR: Beáta Kyšelová
(beata.kyselova@cpress.sk), tel.: +421 244 453 702

INZERCE
Produktový manažer: Hubert Rajtr

Computer Press Praha
Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Hubert Rajtr, Alexandra Poláková, Barbora Terebová
Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

Computer Press Brno
Jitka Cívková
Lidická 28, 602 00 Brno-Bystrc
tel.: 545 113 700

Computer Press Ostrava
Rudolf Volný
Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory
tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734

Computer Press Bratislava
Ivan Lovás (ivan.lovas@cpress.sk)
Hattalova 12, 831 03 Bratislava
tel.: +421 2 44 46 29 17, fax: +421 2 44 45 20 46

Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc,
Czech Republic
tel.: +420 608 009 010, +420 546 122 332
fax: +420 546 122 112

VYDAVATEL A ADRESA REDAKCE
Computer Press, a. s.
nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
Chairman of the Board: Jiří Hlavenka
Media Director: Pavel Pospíšil
Business Director: Jaroslav Martinec
Internet Development & Business Director: Rudolf Volný

Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195, MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

(c) Computer Press, a. s.

Spikli se proti GTA

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor se slabostí pro blondýnky a pistácie

Série GTA čelí již po léta útokům ze všech stran: Politiků, obyčejných lidí i konkurence. Co stojí v pozadí fenoménu, který jako smrt obchází studio Rockstar i vydavatele Take2?

Doupě se pokusí odhalit možná největší aféru v herní branži: Celosvětové spiknutí proti sérii GTA, neboli hrám vývojářského studia Rockstar Games. Jejich jméno dnes zná opravdu každý a patří k tomu nejlepšímu, co poslední léta světě her nabídnul.

Průkopnické tituly poskytující hráči svobodu a volnost si zamiloval takřka každý. V posledních měsících se bohužel jejich „sláva" rozšířila také na pole právnické – úsměvy vyvolávajícími žalobami a spory, které se na tvůrce jinak obdivovaného díla hnaly ze všech stran. Recepční v sídle společnosti Rockstar Games už přebírala soudní obsílku nesčetněkrát. My se dnes podíváme na zoubek všemu, co bezprostředně souvisí s historií největší konspirační aféry, která byla kdy na poli herní zábavy k vidění.

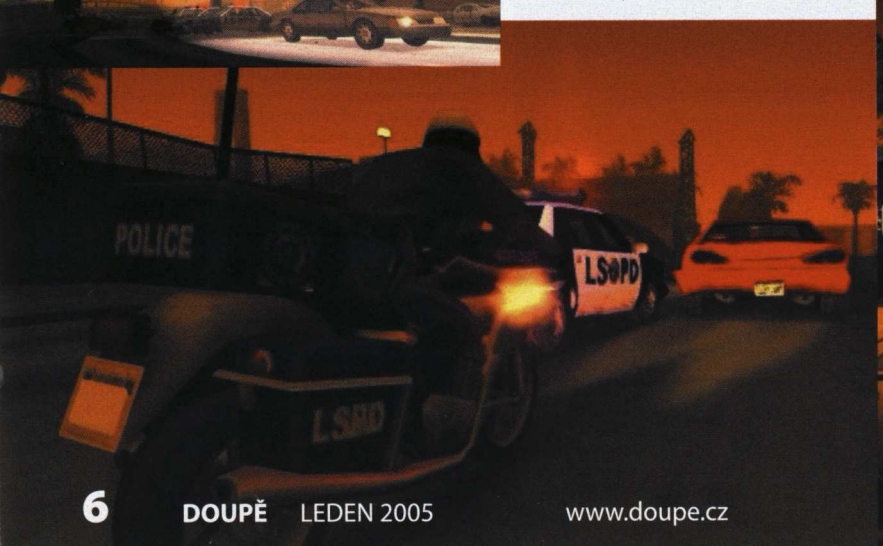
Tvrzení o konspiraci berte prosím s úsměvem – je samozřejmě vzdálené skutečnému stavu věcí, přesto nelze popřít zřejmé: Za poslední dva roky se hry série GTA staly oblíbeným terčem soudních žalob a dalších obvinění. Tvůrci měli ukrást původní myšlenku hry a dokonce se nepřímo podílet na vraždě. Jaká nejslavnější obvinění si osud, náhoda a vychytralí lidé pro Rockstar Games připravili? Zalovili jsme v historii a vybrali pět nejbizarnějších. V mnoha případech určitě nebudete stejně jako my věřit vlastním očím.

1 Aféra první – hra spoluviníkem vraždění!

Kdy? Léto 2003
Mohou hry vraždit, stisknout v osudnou dobu kohoutek nabité zbraně? Podle rodin obětí hrůzostrašného případu, který se odehrál v červnu loňského roku v americkém státě Tennessee, to možné je. V zemi známé spíše svou láskou ke country se dva nezletilí bratři ve věku 16 a 13 let doznali k hrůznému incidentu, jenž se přihodil na místní dálnici. Oba mladíci v osudný den 25x vystřelili proti jedoucím automobilům. Důvod? Touha vyzkoušet si hru Grand Theft Auto v praxi. Výsledek? Usmrcení jednoho řidiče. Celá aféra však zatčením pachatelů nekončí – obviněni jsou totiž i tvůrci hry. Podle žalobce nese GTA i tvůrci spoluvinu na této nešťastné události.

Požadavky?
Kompletní stažení všech titulů herní série Grand Theft Auto z obchodů.

Jak to vidíme?
Hledat viníka je vždy lehké, přiznat vlastní chybu nikoli. Můžeme být pro mnohé zaujatí, a přesto je naše hypotéza nevyvratitelná – tentokrát selhala role rodičů, kteří svým dětem nezamezili



v přístupu ke hrám nevhodným pro jejich věkovou kategorii. A co více, samozřejmě také ke střelným zbraním. GTA je tak v tomto případě obětním beránkem, nikoli skutečným viníkem vraždění. Tím se zdá být spíš neschopnost obou chlapců rozeznat rozdíly mezi herním světem a realitou.

Jak to dopadlo?
Žaloba vyšuměla a o vraždící sérii GTA není v současnosti ani vidu, ani slechu.

2 Aféra druhá – herní rasismus v praxi

Kdy? Listopad 2003
Poškozeni herní sérií GTA se cítí být také zástupci haitské komunity, jimž způsobil rozhořčení čtvrtý díl ságy – Vice City. Právě v něm je haitská komunita zobrazena jako jeden z gangů, její členové kradou, obchodují s drogami a vraždí. GTA: Vice City je podle ředitele jedné haitské organizace, Henryho Franka, „útokem proti miliónům Haiťanům žijícím ve Spojených státech." Snaha tvůrců spor vyřešit vyzněla naprázdno. Rockstar Games se sice rozhodli ze hry odstranit větu „Zabijte Haiťany," která uvozuje jednu z misí, následná reakce jednoho ze zástupců haitské komunity však hovoří za vše: „Příliš málo, příliš pozdě." Kromě Rockstar Games se na lavici obžalovaných ocitly také některé velké obchodní řetězce.

Požadavky?
Finanční odškodnění ve výši 15 000 dolarů a stažení hry z prodeje

Jak to vidíme?
Některá tvrzení o haitské komunitě byla skutečně vytržena z kontextu, tak jak tvrdili sami tvůrci – přesto máme čest se zřejmě jedinou, alespoň zčásti oprávněnou žalobou proti tvůrcům a vydavateli. Podle názoru Doupěte ale hra neútočí na samotný národ, nýbrž jeho část, zastoupenou nelegálním gangem (a právě jeho členové jsou obyvateli Vice City). Přinejmenším podivné je také roční zpoždění oproti vydání hry, se kterým haitská komunita reagovala.

Jak to dopadlo?
Od místního soudu na Floridě a Palm Beach se celá kauza přesunula až k americkému federálnímu soudu, kde může přežít dlouhá léta. V úvahu je jistě nutné brát, že ze Spojených států amerických zazněly ještě nepochopitelnější rozsudky, než jakým by byla případná prohra tvůrců v této kauze.

3 Aféra třetí – Rockstaři ukradli myšlenku hry

Kdy? Prosinec 2003
Haitská aféra byla stále čerstvá, a přesto Rockstar Games čelili dalšímu, pro jejich existenci možná nejvážnějšímu obvinění: Nařčení, podle kterého měli koncept hry odcizit skotskému vývojáři Marku Callagherovi. Ten údajně při svém pohovoru 1993 v DMA Design (z něhož poté vznikla divize Rockstar North) předvedl zaměstnancům demoverzi své vlastní hry Crime, Inc. Hlavní náplní hry bylo pouliční soupeření nepřátelských gangů v ulicích města. Vývojář v konkurzu neuspěl, zato sama firma čtyři roky poté dobyla herní svět se svou prvotinou Grand Theft Auto.

Požadavky?
Peníze, konkrétně odškodné ve výši 1,5 miliónu liber.

Jak to vidíme?
„Těžko si dovedu představit člověka, který podá takový typ žaloby až po šesti letech, co hra vyšla." Tvrzení Jacka Baglowa, jednoho z bývalých členů DMA, které nepostrádá logiku a prozrazuje vše podstatné. I když, kdo ví – jak se říká, na každém šprochu pravdy trochu.

Jak to dopadlo?
O aféře není v současnosti nic známo – je však pravděpodobné, že soudní spor by tentokrát obžalovaná strana vyhrála.

4 Aféra čtvrtá – GTA znevažuje ženy

Kdy? Leden 2004
GTA zasahovalo do voleb amerického prezidenta. Demokratický kandidát, senátor Joseph Lieberman, se v lednu letošního roku pokusil při příležitosti návštěvy ženského fóra na jedné americké univerzitě získat politické body na úkor známé herní série. Ve svém projevu obvinil tvůrce hry ze záměrného znevažování žen a vyzval všechny zábavní společnosti, aby „i přes své zřejmé právo podobné věci vydávat tak v zájmu zachování úcty další generace našich synů k ženám nečinili."

Požadavky?
Přihřát si polívčičku před výběrem demokratického kandidáta na post amerického prezidenta.

Jak to vidíme?
Úsměvná politická hra. Chytrý politik, který z obrovské hry plné mnoha nelegálních aktivit vytáhl nepodstatný fragment a pokusil se ho náležitě využít ve svůj prospěch.

Jak to dopadlo?
Joseph Lieberman ve své politické kampani neuspěl. Nic překvapivého.

5 Aféra pátá – nepovedený vtip?

Kdy? Květen 2004
Naším posledním favoritem se stal úsměvný případ, který se – jak jinak – odehrával v USA. Právě zde byl jistý Američan obviněn z vyvolání falešného poplachu svým výkřikem o bombovém útoku. Muž se hájí tím, že se jen snažil překřičet do telefonu spolupracovníka, aby mohl poradit známému, který právě hrál GTA. Podle místního tisku muž telefonoval z restaurace, kde pracoval jako kuchař, když z ničeho nic vykřikl: „There's a bomb in the building. There's a bomb in the building. Everyone needs to get out!" (Česky: „V budově je bomba. Všichni musí jít ven!") Jeho spolupracovník okamžitě upozornil vedoucího směny a ten zavolal policii, nechal restauraci evakuovat a následně ji prohledali experti na výbušniny.

Požadavky?
Tvůrci ani hra tentokrát nesedí na lavici obžalovaných. Obviněný Američan je vyšetřován na svobodě, celá situace je peprnější zejména kvůli strachu z terorismu, který obchází celé Spojené státy.

Jak to vidíme?
Lámeme si hlavu nad jednou věcí: Kde a ve kterém GTA by se dal tento výkřik použít jako návod pro právě hrajícího člověka?

Jak to dopadlo?
U Rockstarů se pobavili a nebohý kuchař? Vyšetřování probíhá.

DOOM 3: Resurrection of Evil

Vývojář Nerve Software **Vydavatel** Activison **Homepage** www.doom3.com **Datum vydání** Bude ohlášeno

I přes místy rozporuplné přijetí se třetí díl DOOMa nesmazatelně zapsal do deníčku nejednoho hráče. Aby hra tak nezůstala jen ve vzpomínkách na papíře, oznámilo id software takřka okamžitě datadisk, který nedávno dostal zřetelnější obrysy. Na přídavku, jak je poslední dobou zvykem, bude pracovat spolu s Carmackovou firmou externí studio Nerve Software.

Děj datadisku bude navazovat na původní hru. Opět se můžeme těšit na příval nových služebníků pekla a atmosféru plnou strachu a napětí. V Resurrection of Evil se představí i staronová kulovnice, nové mapy, postavy a dočkáme se také zlepšené podpory multiplayeru (nyní oficiálně pro 8 hráčů). Datum vydání datadisku doposud nebylo stanoveno.

Heart-breaker
Chystá se další Mafia

Spekulovalo se o tom dlouho, nyní je však konečně jasno. Další Mafia bude! V rozhovoru pro Total Video Games to potvrdil sám Petr Vochozka, když na dotaz ohledně budoucích plánů firmy potvrdil, že připravují hru nějakým způsobem využívající značky Mafia. Nic bližšího bohužel oznámeno nebylo, takže ještě není jisté, zda půjde o regulérní pokračování či jenom hru inspirovanou jedním z hitů roku 2002.

Mimoto ředitel Illusion Softworks ohlásil další pokračování Vietcongu a tři další hry, na nichž se v této chvíli pracuje a které tvůrci vydají mimo svůj končící kontrakt s Take 2 Interactive. O těchto hrách příliš nevíme, převážně se však jedná o akční hry, přičemž jedna z nich by měla být oficiálně odhalena už v nejbližších týdnech.

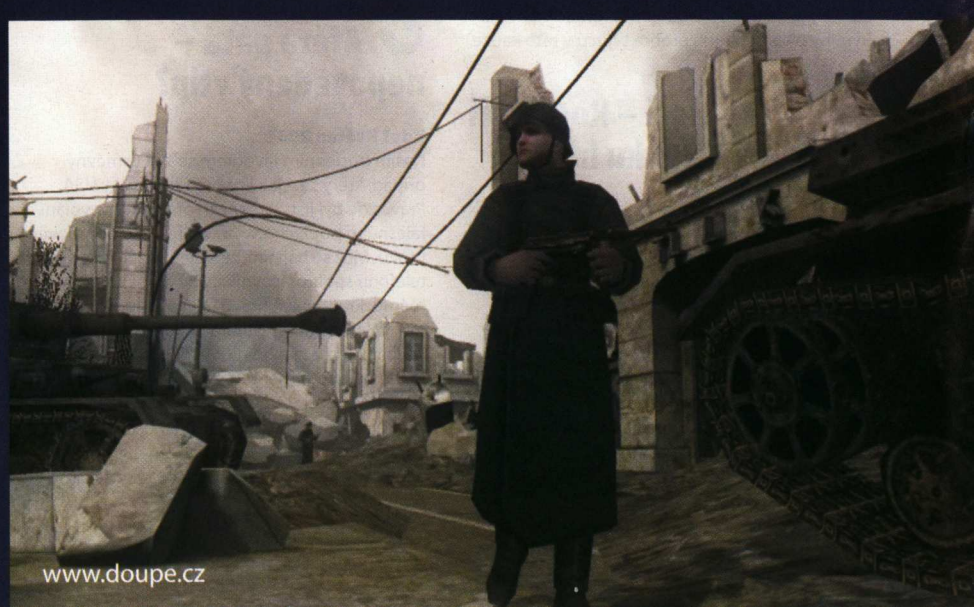
Zdroj: Total Video Games

Commandos: Strike Force

Vývojář Pyro Studios **Vydavatel** Cenega **Homepage** csf.pyrostudios.com **Datum vydání** Jaro 2005

Série Commandos se opět rozrůstá. Tentokrát však nebude řeč o dalším novorozeněti unikátní takticko-strategické ságy, ale o jejím poněkud horkokrevnějším bratranci ze žánru akčních her. Španělští Pyro Studios se totiž rozhodli převést své hlavní hrdiny na pole klasických stříleček. Konflikt se nezmění, úkoly se nezmění, pouze si vše tentokrát prožijete „opravdu na vlastní kůži".

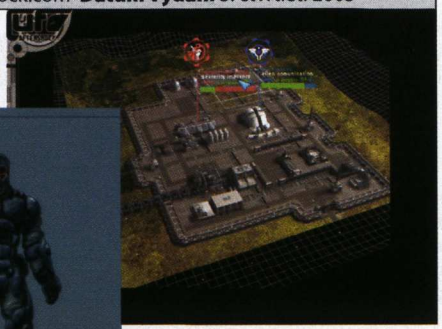
Ujmete se malého tříčlenného týmu složeného ze zeleného barety, odstřelovače a špióna. Mezi svými vojáky můžete libovolně přepínat, což se bude rozhodně hodit, protože každý zvládá něco jiného. Čekají na vás tradiční sabotážní mise v nepřátelském týlu, únosy nebo krádeže. Kromě obligátní Francie se dostanete i do Norska či Ruska. Součástí akčních Commandos bude i multiplayer.



UFO: Aftershock

Vývojář ALTAR interactive **Vydavatel v ČR** Cenega **Homepage** www.ufo-aftershock.com **Datum vydání** 3. čtvrtletí 2005

Loni vydané UFO: Aftermath od brněnských ALTAR Interactive si nevedlo vůbec špatně, a tak se v brněnském studiu kromě RPG Vision připravuje také jeho pokračování s podtitulem Aftershock. To se odehrává padesát let po svém předchůdci a lidstvo se v něm ocitá ještě v horší situaci než kdy předtím. Po přenechání Země mimozemšťanům se přesunulo na orbitální stanici, kde však nyní propuká občanská válka. Kontakty s původní planetou byly ztraceny, situace na základně je bouřlivá, a tak se hrstka odvážlivců vydává sama najít svou mateřskou planetu a zjistit, co se na ní vlastně děje.



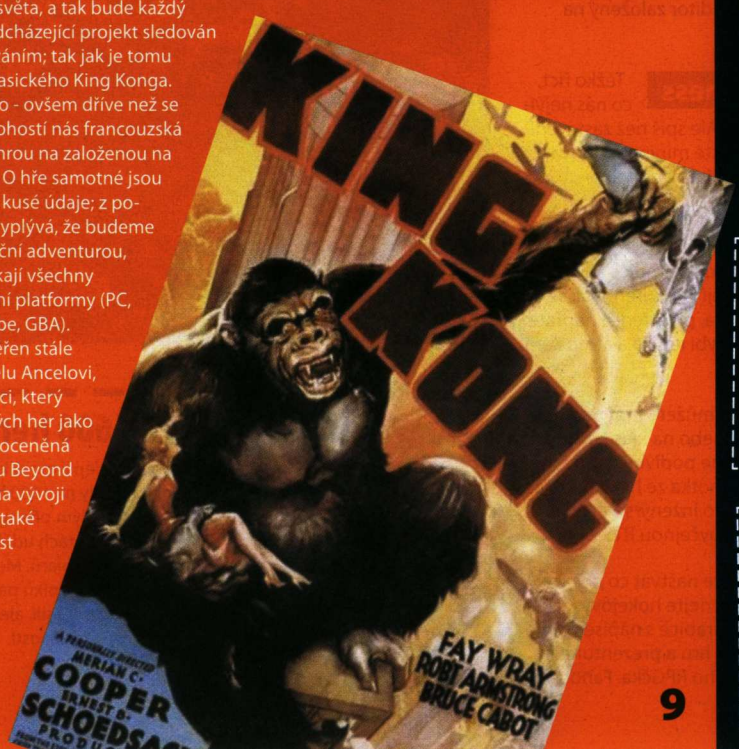
Hlavní kampaň se bude opírat zejména o silný příběh, který však opět umožní více alternativních konců. Žánrově se nejedná o žádnou revoluci, půjde opět o kombinaci budovatelské strategie s akčními bitvami, přičemž samozřejmě obojí bude náležitě vylepšeno.

King Kong

Výrobce UbiSoft **Vydavatel v ČR** Playman **Homepage** Prozatím není **Datum vydání** 4. čtvrtletí 2005

Peter Jackson udělal svým filmovým Pánem prstenů díru do světa, a tak bude každý jeho nadcházející projekt sledován s obrovským očekáváním; tak jak je tomu v případě remake klasického King Konga. Mánie začíná nanovo - ovšem dříve než se snímku dočkáme, pohostí nás francouzská společnost UbiSoft hrou na založenou na jeho filmové licenci. O hře samotné jsou prozatím známy jen kusé údaje; z posledních informací vyplývá, že budeme mít co dočinění s akční adventurou, jíž se postupně dočkají všechny nejvýznamnější herní platformy (PC, Xbox, PS2, GameCube, GBA).

Vývoj hry byl svěřen stále proslulejšímu Michelu Ancelovi, talentovanému tvůrci, který stojí v pozadí takových her jako série Rayman či nedoceněná pecka loňského roku Beyond Good & Evil. Přímo na vývoji hry se bude podílet také produkční společnost Petera Jacksona.



[+/-]

[+] Letos jsme se dočkali hned dvou pokračování kultovních her, Half-Life 2 i DOOM 3. Přiznejme si, kdo to po sérii skandálů, afér a mlžení vývojářů a vydavatelů čekal? Na ročník 2003 se bude v zábavním průmyslu asi vzpomínat dlouho.

[+] Sims 2, Children of The Nile, Atlantis: Evolution, Far Cry.... to je jen malý výčet ze seznamu her oficiálně přeložených do češtiny. Ještě nikdy jsme na českém trhu neměli tak širokou nabídku titulů, kterým opravdu „rozumíme".

[+] Jeden z posledních monopolů v zábavním průmyslu padl. 12. prosince se začne prodávat v Japonsku Sony PSP, čímž skončí dlouholetá dominance Nintenda v oblasti handheldů (nesmělé pokusy typu N-Gage nepočítaje).

[+] Stačí jedna věta a hráči jsou blahem bez sebe. Není se čemu divit, když zní: „Pracujeme na Civilizaci 4." Je jen málo jiných her, které se podobným způsobem nesmazatelně zapsaly do paměti hráčů.

[–] Zatímco na PS2 Grand Theft Auto: San Andreas trhá rekordy a majitelé konzolí od Sony nevycházejí ze svých herních doupat, PCčkáři mohou jen polknout slinu závisti. Dobrodružství v San Andreas se sice dočkáme, ale kdo na něj má čekat bezmála devět měsíců?

[–] Ion Storm a možná i celá herní branže přišly o velkou osobnost. Z vývojářské firmy známé kupříkladu díky sériím Deus Ex či Thief totiž odešel Warren Spector, jeden z nejuznávanějších vývojářů poslední doby. Údajně se tak stalo z osobních důvodů, což může a nemusí znamenat mnohé.

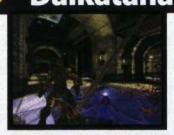
[–] Herní piráti jsou čím dál důmyslnější, a tak vydavatelé vymýšlejí čím dál složitější systémy, jak zabránit nelegálnímu kopírování. Nejnovější ochrany dokonce kontrolují obsah disku a odmítají spustit hru, pokud na něm najdou některý ze zadaných vypalovacích programů. Je sice pravdou, že ty bývají pro kopírování často používány, zmíněné opatření však nic neřeší.

[–] Ještě před oficiálním zahájením prodeje hry Half-Life 2 se na internetu objevila spousta programků, které měly údajně dopomoci spustit očekávanou FPS, dříve než tak umožnilo Valve. Slibovaný efekt se však nedostavil, místo toho takto podvodníci získali desítky přístupů k rozhraní Steam od důvěřivých „zákazníků".

TOP 10 NEJVĚTŠÍCH HERNÍCH ZKLAMÁNÍ

Léta se o nich mluvilo, slibovali revoluci a nevídaný zážitek. Jaké jsou nejvyhypovanější hry posledních let, které zůstaly za očekáváním hráčů i odborné veřejnosti?

1 Daikatana



Asi bychom nenašli hru, která byla větším propadákem než Romerova Daikatana. Léta čekání a výsledek? Hrozná grafika, nic moc design a slavní pomocníci alias sidekickové? Pouze a jenom k tomu nakopnutí…

2 Enter The Matrix

Atari umí. Umí prodat hry, které jsou naprosto nehratelné, nudné a neuvěřitelně zastaralé. Prodat tři milióny kusů braku zvaného Enter The Matrix, jehož vývoj byl urychlen kvůli vydání souběžně s filmem, to je na medaili.

3 Black & White

Hrát si na boha není vůbec špatná zábava. Bohužel se s postupem času ukázala být trochu stereotypní. Peter Molyneaux toho kdysi nasliboval opravdu hodně, naše chyba, že jsme mu uvěřili.

4 Unreal II

Unreal byl revoluční a totéž jsme čekali od jeho následovníka. Ten nás sice obalil třpytivou grafikou, ovšem když se mlha estetického opojení rozptýlila, uviděli jsme celkem tuctovou střílečku bez větších zlepšení.

5 Halo

Čekali jsme hru, která nás donutí přeplavat oceán a poprosit v sídle Microsoftu o Xbox. Místo toho jsme dostali střílečku, která nijak neohromovala grafikou, zato nejela plynule ani na těch nejmodernějších počítačích dané doby.

6 Republic: The Revolution

Prý politický simulátor s líbivým kabátkem, ve kterém budete mít rozmanité možnosti, jak dosáhnout prezidentského postu. Ve skutečnosti však nudný, frustrující 2D editor založený na lineárním postupu.

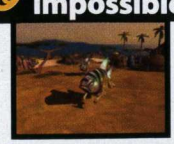
7 Tomb Raider: Angel of Darkness

Těžko říct, co nás nejvíce na šesté Laře zklamalo. Ale spíš než zastavení růstu poprsí to bylo naprosté minimum inovací, neuvěřitelné bugy a stupidita nepřátel.

8 Breed

Po dlouhou dobu se mu říkalo Halo-killer. Pokud to mělo znamenat, že hra měla ambice se zlikvidovat ještě více než její konkurent, tak se to povedlo. Aneb líbivá grafika, prostředí a nepřátelé nejsou všechno, když chybí logika a atmosféra.

9 Impossible Creatures



Buď si můžete hrát na originalitu nebo na klasiku. Když zkombinujete obojí, vznikne podivný hybrid. Něco jako kočkoprase, jednotka ze hry, která nás seznámila s taji genetického inženýrství - jinak však byla prachsprostou obyčejnou RTS.

10 Deus Ex: Invisible War

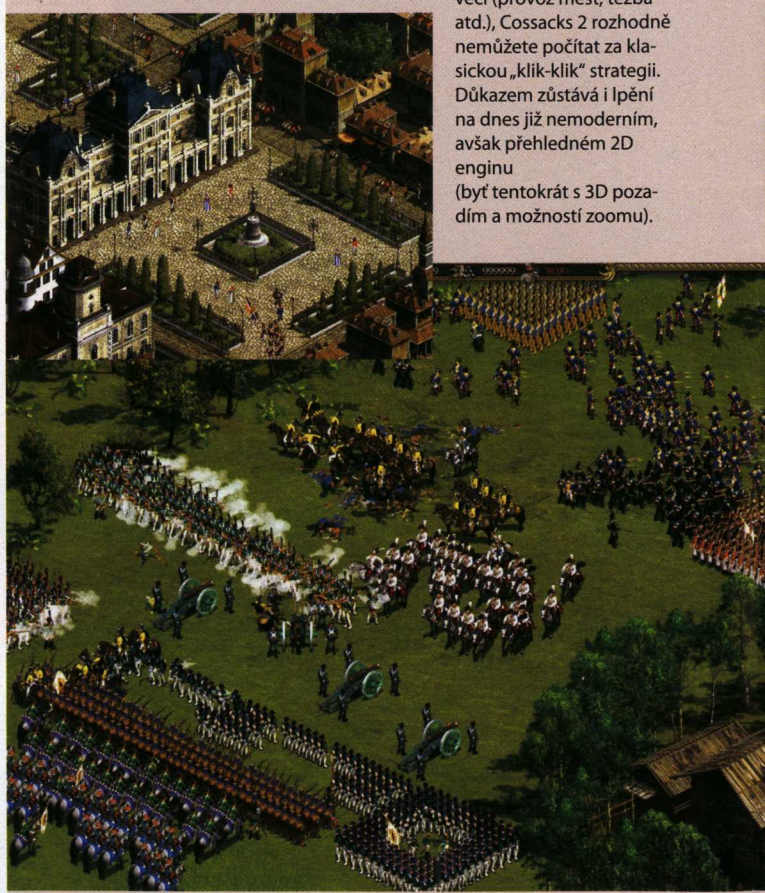
Chcete naštvat co nejvíce lidí? Vydejte hokejový simulátor a zabalte ho do krabice s nápisem FIFA 2006. Anebo vyrobte akční hru a prezentujte ji jako následovníka kultovního RPGčka. Fanoušci vás láskou sežerou.

Cossacks 2: Napoleonic War

Vývojář GSC Game World **Vydavatel v ČR** Cenega **Homepage** www.cossacks2.de **Datum vydání** 1. polovina 2005

Ať už si o Napoleonovi a jeho morálce myslíte cokoliv, nepopíratelným faktem je, že tento zakrslý Korsičan nebyl rozhodně špatným vojevůdcem. V druhém díle populární strategie Cossacks budete kráčet v jeho stopách. Podíváte se do Slavkova i na další významná místa napoleonské doby. Celoevropský konflikt budete moci sledovat i očima Rakušanů, Rusů, Britů, Prusů a Egypťanů.

I v pokračování náročné hry zůstane klíčem k úspěchu umění zkrotit obrovské armády a zvolit v daném prostředí správnou taktiku. Na jednom bojišti se podle tvůrců objeví až 64 000 různých jednotek. Když si k tomu připočtete vysokou míru realističnosti a starosti o ekonomickou stránku věci (provoz měst, těžba atd.), Cossacks 2 rozhodně nemůžete počítat za klasickou „klik-klik" strategii. Důkazem zůstává i lpění na dnes již nemoderním, avšak přehledném 2D enginu (byť tentokrát s 3D pozadím a možností zoomu).



Číňané zakázali 1600 heren

Čínské úřady se vydaly do boje za lepší morálku mládeže. Jen za prvních šest měsíců tohoto roku zavřely na 1600 heren. Důvodem je fakt, že tyto podniky umožňovaly nezletilým přístup k nevhodným hrám a pornografickým stránkám. Na pokutách udělených provinivším se hernám bylo vybráno 12 miliónů dolarů. Mezi nejvíce pobuřující herní tituly přitom podle čínských úředníků patří Quake 3, Project IGI 2 a Hearts of Iron. Důvodem není jen násilí, ale také politická demagogie nebo překrucování historické skutečnosti.

Zdroj: BBC

COMFOR

2 SNY V JEDNOM

intel inside pentium 4

COMFOR doporučuje systém Microsoft® Windows® XP

Počítač COMFOR Happy Star

20 160 bez DPH Kč

AKCE 23 990 s DPH Kč

nebo na splátky 2 399 Kč (v případě uhrazení do 4 měsíců)

bez navýšení nebo 20x 1 200 Kč (RPSN 13%)

včetně 17" monitoru Hyundai, DVD vypalovačky a sady 300 stolních her

• procesor Intel® Celeron® D 335 (frekvence 2,80 GHz, 256 kB L2 cache, 533 MHz FSB) • Microsoft® Windows® XP Home CZ • paměť 512 MB • HDD 80 GB, 7200 ot. • **DL DVD±R/RW 8x (DVD vypalovačka)**, FDD 1,44 MB • zvuk 5.1 kanálový int. • grafika 128 MB AGP, GeForce FX5200 TV-out, DVI-D • faxmodem 56 Kb/s • LAN 10/100 • klávesnice a optická myš s kolečkem • **reproduktory Trust 2.1 • ZDARMA velký komplet OEM SW, sada 300 stolních her pro celou rodinu, 150 hodin zábavy v případě, že budete hrát každou hru jednou!** • záruka 2 roky

Změna modelu vyhrazena

Počítač COMFOR Diablo Hit

25 202 bez DPH Kč

AKCE 29 990 s DPH Kč

nebo na splátky 2 999 Kč (v případě uhrazení do 4 měsíců)

bez navýšení nebo 20x 1 500 Kč (RPSN 13%)

včetně 17" monitoru Hyundai, auta na dálkové ovládání a DVD vypalovačky

• procesor Intel® Pentium® 4 s technologií HT 3,00 GHz • Microsoft® Windows® XP Home CZ • paměť 512 MB • HDD 120 GB, 7200 ot. • **DL DVD±R/RW 8x (DVD vypalovačka)**, FDD 1,44 MB • zvuk 5.1 kanálový int. • grafika 128 MB AGP, GeForce FX5500 TV-out, DVI • faxmodem 56 Kb/s • LAN 10/100 • **bezdrátový optický set klávesnice a myši • reproduktory Trust 2.1 • ZDARMA velký komplet OEM SW** • auto na dálkové ovládání • záruka 2 roky

Počítač COMFOR Diablo Fantasy

31 924 bez DPH Kč

AKCE 37 990 s DPH Kč

nebo na splátky 3 799 Kč (v případě uhrazení do 4 měsíců)

bez navýšení nebo 20x 1 900 Kč (RPSN 13%)

včetně 17" LCD monitoru ACER a DVD vypalovačky

• procesor Intel® Pentium® 4 530 s technologií HT (frekvence 3,00 GHz, 1 MB L2 cache, 800 MHz FSB) • Microsoft® Windows® XP Home CZ • paměť 512 MB DDR • **HDD 160 GB, 7200 ot., SATA** • DL DVD±R/RW 8x (DVD vypalovačka), FDD 1,44 MB • zvuk 8 kanálový int. • **grafika 128 MB PCI Express, ATI Sapphire X600PRO DVI, TV-out** • faxmodem 56 Kb/s, LAN 10/100 • **ZDARMA velký komplet OEM SW** • bezdrátový set klávesnice a myši • záruka 2 roky

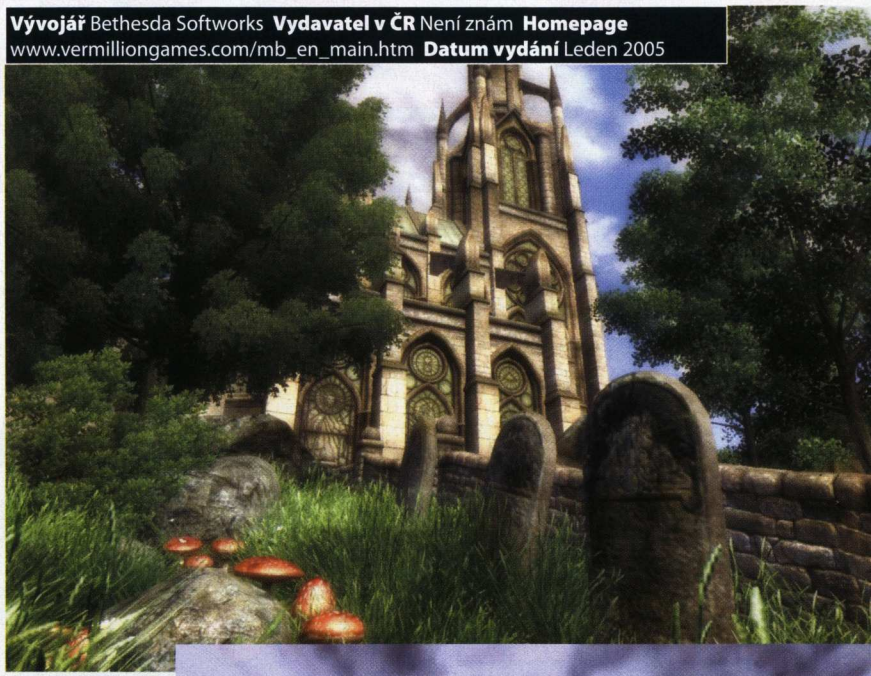
Vyrobeno v AT Compus s. r. o. • Distribuováno společností AT Computers, a.s.
Intel, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium a Pentium III Xeon jsou ochrannými nebo registrovanými ochrannými známkami společnosti Intel Corporation nebo jejích poboček ve Spojených Státech a ostatních zemích.

☎ 800 105 205 • www.COMFOR.cz

INFOLINKA V PROVOZU PO-PÁ OD 8:00 DO 16:00 hod.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Vývojář Bethesda Softworks **Vydavatel v ČR** Není znám **Homepage** www.vermilliongames.com/mb_en_main.htm **Datum vydání** Leden 2005



Třetí díl ságy Elder Scrolls proslul u nás doma nejen coby jedno z nejhranějších RPG posledních let, ale také tolik odkládanou a aférami zastřešenou českou lokalizací. To vše je ale minulostí. A budoucnost? Ta má být ve znamení v pořadí čtvrtého pokračování s podtitulem Oblivion, které - jak se prozatím zdá - rozhodně nehodlá zůstat ve stínu ceněných předchůdců. Jako vždy, i Oblivion bude postaven na silném příběhu, který opět započíná v kobkách vězení. I vy v kůži hlavního hrdiny jste jeho nedobrovolným obyvatelem, když tu si s vámi opět zašpásuje krutý osud.

Na císaře země Tamrielu je spáchán útok, kterému se nepodaří zabránit ani rychlým úprkem tajnou chodbou, jež shodou okolností vede také vězením. I vy se zapojíte do záchrany imperátora, který je však smrtelně zasažen a umírá. Ještě před svou smrtí vám však přidá artefakt Amulet Králů. Císařovou smrtí se navíc znovu otevřou portály Oblivionu, které drží démony daleko od Tamrielu. Vaším úkolem tak bude najít osobu, která je znovu dokáže uzavřít a společně s vámi spasí svět. Jak jednoduché... Známe však také další podrobnosti. Elder Scrolls 4 se mimo skvostného grafické kabátku (viz obrázky) pochlubí také celkem 1000 unikátními postavami či možností pohybovat se všemi (a skutečně se všemi) předměty. U hry nebude chybět ani populární Construction Set - o modifikace tudíž nebude nouze.

© 2004 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media compan

Brothers in Arms 2

Brothers in Arms ještě ani nevyšli (viz preview v tomto čísle) a tvůrci již chystají pokračování. Podle dostupných informací bude druhý díl na svého předchůdce přímo navazovat. Opět se tedy ocitneme v roli seržanta Matta Bakera a dokončíme, co tento důstojník 502. pluku v prvním díle nestihl. Konkrétně má jít o rozsáhlou a neúspěšnou operaci Market Garden a bitvu v Ardenách.

Zdroj: Computer and Video Games

Children of The Nile česky

Zajímavě vypadající následovník městsko-budovatelské série strategií Caesar-Pharaoh, titul Children of The Nile, byl nedávno dokončen. V České republice se titulu, jenž simuluje život egyptského starověkého města v plně trojrozměrné grafice, ujme společnost CD Projekt. Hra vyjde s českými titulky předběžně v únoru 2005 a bude stát 999 Kč.

Zdroj: PR

STALKER až v květnu

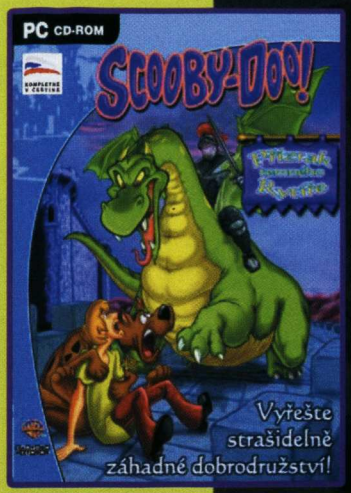
Dlouho očekávaná ukrajinská akce STALKER: Shadow of Chernobyl vyjde až v květnu 2005. Hra je již podle vývojářů i vydavatele prakticky hotová, nyní probíhá důkladné testování. Tvůrcům se prý povedlo celkem realisticky zpracovat celý herní svět, ovšem vzhledem k tomu, o jak nelineární záležitost se jedná, je pochopitelné, že si vychytání všech chybiček žádá delší betatest.

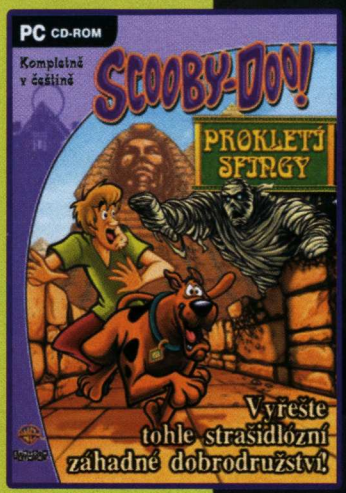
Zdroj: 3D Gamers, Tiscali

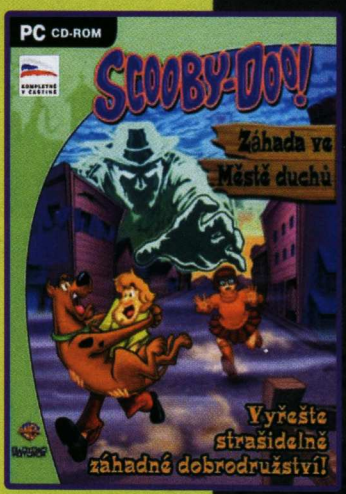
Liga mistrů i na PC!

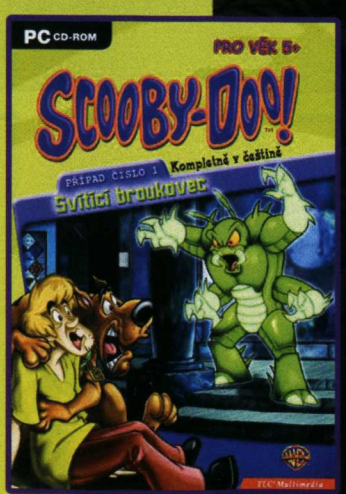
Electronic Arts rozšířili svoji nabídku fotbalových titulů. Po Euru 2004 a každoročním pokračování série FIFA se již v únoru dočkáme další fotbalové hry. Na základě dohody s Evropskou fotbalovou asociací tak na začátku jarní sezóny vydají oficiální hru Ligy mistrů, UEFA Champions League 2004-2005. Ta nabídne 239 oficiálních týmů, s nimiž se budete prokousávat zhruba 50 zápasy.

Zdroj: Gamer's Hell









SCOOBY-DOO!

strašlivý kamenný drak

nový příběh Scoobyho v prodeji od prosince

599,-

starší příběhy za 399,-

V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH s.r.o., Naskové 3, 150 000 Praha 5, tel.:+420 257 189 511-14, www.cenega.cz, info@cenega.cz.
V Slovenskej republike distribuuje CENEGA SLOVAKIA, s.r.o., Lamačská cesta 8, 811 04 Bratislava 1, tel.:+421 259 308 811, www.cenega.sk, info@cenega.sk

CENEGA

Mythic Blades

Vývojář Vermilion Games **Vydavatel v ČR** Není znám **Homepage** www.vermilliongames.com/mb_en_main.htm **Datum vydání** Leden 2005

Pořádná bojovka na osobních počítačích? Sen, který zůstává už několik let jen pouhým přáním. Po několika málo měsících sucha se však na scéně objevuje první zajímavější vlaštovka žánru. Mythic Blades, nedávno odhalený projekt začínajícího studia Vermillion Games, si milovníky bojovek dovolí pozvat do společnosti řeckých bojů a hrdinů – právě řecká mytologie a její svět je prostředím, ve kterém se všechny bitky a šarvátky budou odehrávat. V řeči čísel se tak můžeme těšit na 11 atraktivních postav, mezi kterými nebude chybět ani proslulý Jáson a další hrdinové. O rozmanité prostředí se má postarat celkem 10 arén v zajímavé grafice a především pak příběh, který by měl celou hru provázet. Na kolik se bude jednat o skutečný příběh (a ne snůšku nesmyslností), to se dozvíme již v lednu roku 2005.

Getica

Rodištěm dravých vývojářských týmu se v posledních letech stává východní Evropa, tuzemska nevyjímaje. Svou herní prvotinou Getica hodlají do světa velkého herního byznysu prorazit také zaměstnanci rumunského studia Digital Summoners. O co v ní půjde? Getica nebude jen tak obyčejnou hrou, což by nás nemělo překvapit; obyčejné hry nejsou zrovna žádaným artiklem. Dočkáme se totiž takřka dvou her v jedné - konkrétněji dvou na sobě nezávislých kampaní tohoto 3D akčního RPG.

Tvůrci se při vývoji hodlají opřít o klasické RPG prvky, doplnit je taktéž známým vývojem hlavního hrdiny a ve finále nabídnout dostatek questů a úkolů, které nás zabaví na dlouhé hodiny. A to vše nás čeká v samostatně fungujícím světě Getae.

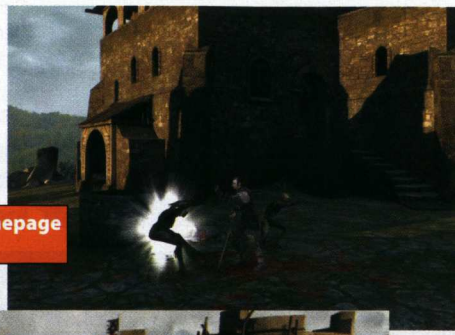
Výrobce Digital Summoners **Vydavatel v ČR** Není znám **Homepage** www.geticagame.com **Datum vydání** Později v roce 2005

Hitman: Blood Money

Prostovlasý nájemný vrah se po roce opět vrací. Po nepříliš povedeném Hitman: Contracts dánští IO Interactive slibují do čtvrtého dílu větší volnost počínání. Hitman si také vymění role se svými oběťmi, neboť to je právě jeho mateřská organizace ICA, která je ve hře terčem organizovaných útoků. Blood Money bychom se měli dočkat na jaře 2005 na PC, Xboxu i PS2.

Zdroj: Cenega

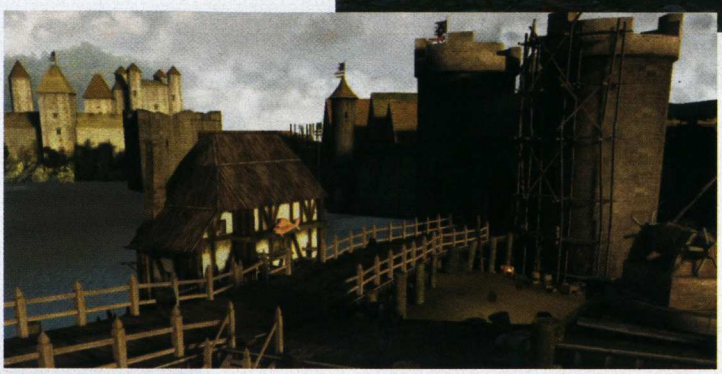
Zaklínač



Vývojář CD Projekt Red Studio **Vydavatel v ČR** CD Projekt **Homepage** www.thewitcher.com **Datum vydání** Říjen 2005

Není nad to, když člověk narazí na tak trochu jiné RPG. RPG, které si pod pojmem fantasy příběh nepředstavuje království ctnostných lidí a elfů, na něž zaútočili nemrtví a zombie (tj. ti zlí), jež můžete jen vy coby vyvolený hrdina na hlavu porazit a zachránit tak pravdu a lásku navěky (nebo alespoň do druhého dílu).

Zaklínač je jiný. Vychází z předlohy díla známého spisovatele Andrzeje Sapkowského, který rozhodně podobnou červenou fantasy knihovnu nevytváří. Svět není černobílý, lidé nechtějí spasit svět, chtějí mít hlavně sami klid a bezpečí. Hlavní hrdina není rek toužící po věčné slávě, ale obyčejný námezdný žoldák. Zapomeňte tedy na klasické blesky a firebally, vezměte do ruky meč a trénujte. Za rok si pro vás přijdou!



NeverWinter Nights 2 na jaře 2006

Netradiční RPG proslulé svým důrazem na editovatelnost a otevřenost fanouškům se dočká svého následovníka na jaře 2006. Neverwinter Nights 2 se budou odehrávat několik let po událostech v datadisku Hordes of Underdark, nabídnou vylepšená pravidla Dungeons and Dragons 3.5 a inovovaný Aurora engine. Tvůrci hodlají klást velký důraz také na single-player kampaň, která by měla nabídnout plnohodnotný zážitek srovnatelný s jinými RPG.

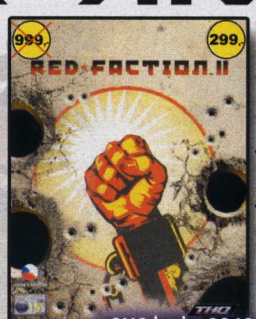
Zdroj: Actiontrip

inzerce

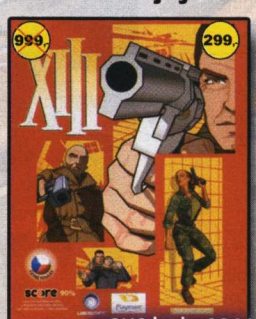
GAME SHOP

Prodejny GAME SHOP: Ostrava, Opava, Brno, Hradec Králové, Havířov, Kladno, Karlovy vary, České Budějovice, Karviná.
Prodejny otevřeny: Po-Ne, 10:00 - 21:00

Moto GP 2 (simulátor)
SMS kód: c2285

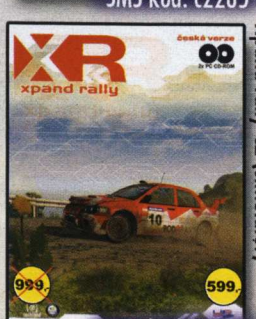


Red Faction 2 (akční)
SMS kód: c2248

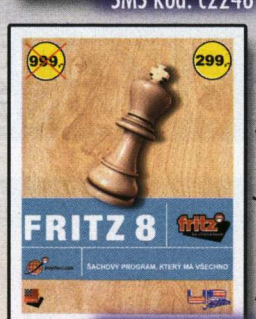


XIII - Třináctka (akční)
SMS kód: c3244

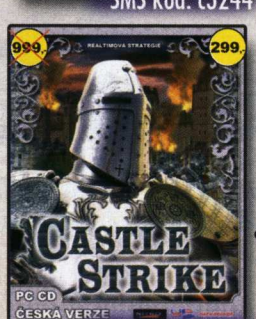
IL2 Sturmovik (simulátor)
SMS kód: c75



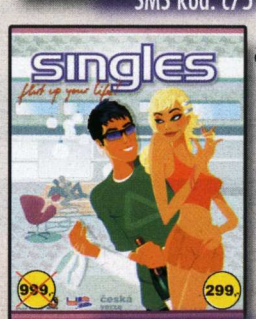
Xpand rally CZ (simulátor)
SMS kód: c3077



FRITZ 8 CZ (šachový simulátor)
SMS kód: c2140



Castle Strike CZ (strategie)
SMS kód: c3076



Singles CZ (simulátor)
SMS kód: c3149

OBJEDNÁVKA přes SMS! VÁNOČNÍ NABÍDKA PC HER

Postup:
1. Napište SMS v následujícím tvaru: "SMS kód\jméno\příjmení\ulice a číslo\město\PSČ". V případě více položek oddělte SMS kód lomítkem. 2. Tuto zprávu odešlete na číslo +420 605 279 981 ze svého mobilního telefonu(ne z Internetu!) 3. Na uvedenou poštovní adresu přijde dobírka, kterou si můžete vyzvednout na vaší pobočce České Pošty. 4. Expedice zboží bude následující pracovní den, cena uvedena s DPH. 5. Poštovné a balné se účtuje 60Kč k ceně objednaného zboží. 6. Storno objednávky je možné provést nejlépe před expedicí zboží, SMS zprávou na číslo +420 605 279 981 nebo telefonicky na +420 596 762 613.

Hru lokalizoval a v ČR vydává: US Action, s.r.o., Plzeňská 466/359, Ostrava 24, 724 03, www.topcd.cz, info@topcd.cz. Všechna práva vyhrazena.

NHL 2005 versus kanadsko-americká NHL

Vyplatí se hrát v bezpečí domova nejnovější NHL 2005, nebo se raději vydat do Severní Ameriky a zažít zápas kanadsko-americké NHL na vlastní kůži? Máme pro vás jedinečné srovnání, které odhalí skryté silné i slabé stránky hokejové série od EA Sports, stejně jako reálné hokejové ligy, která se pyšní titulem „nejlepší na světě".

Atmosféra (0,5 gólů & 1 gól)

Pryč jsou časy, kdy byl hokej na PC jen nenáročnou zábavou! Současná NHL vás dokáže vtáhnout do hry a skutečný zážitek simuluje stále věrohodněji. Jen čas ukáže, kde jsou jeho hranice.

Nic se nevyrovná okamžikům v o život řvoucí hale, která je zaplněna do posledního místečka. Není co řešit.

Zábava (1 gól & 1 gól)

Počítačová NHL vám rok co rok dává jedinečnou příležitost ovlivnit jindy neovlivnitelné. A to se zcela jistě počítá.

Ano, sledovat hokej bez možnosti zasáhnout do hry je možná frustrující, ale zároveň nevídaně atmosférické. Popřít to nemůžeme.

Tvrdost (1 gól & 1 gól)

Letošní ročník hokejové simulace od EA Sports je o tvrdosti více než kdy dříve - bohužel na úkor samotného hokeje.

NHL patří odedávna k nejtvrdším hokejovým ligám. Podle reakcí zámořských hvězd se jí však domácí, česká liga svou zákeřností pomalu vyrovnává.

Realističnost (0,5 gólů & 1 gól)

Hry pokročily a pomalu se blíží skutečnosti. Ale i tak k ní mají pořád daleko. Proto volímě kompromis a půl gólu ve prospěch NHL 2005.

Kde jinde byste chtěli hledat realistický zážitek, než u nejslavnější hokejové ligy na světě?

Bezpečnost (1 gól & 0 gólů)

Ukryti za svým monitorem jste prakticky nezranitelní - pomineme-li epileptický šok a smrt způsobenou nedostatečným přísunem potravy i tekutin. Jedině z toho nevybruslíte.

Polámané nosy, sešitá obočí, zničené klouby, to vše k moderní NHL patří. Ale ani divák není v bezpečí - nepříjemný zásah pukem není ojedinělou záležitostí.

Nenáročnost (0 gólů & 1 gól)

Při virtuálním zápase často propotíte nejedno tričko a i psychicky si u počítačové hry podobného ražení odpočinete jen minimálně.

Pomineme-li zvyk spořádat za zápas nejméně dva hotdogy, který k NHL neodmyslitelně patří, pak je sledování skutečného hokeje v podstatě nenáročné.

Pracovní doba (1 gól & 0 gólů)

National Hockey League si můžete zahrát kdykoliv - ve dne, v noci, v létě i v zimě - a co víc, počítačoví hokejisté dokonce ani nestávkují. Tajemstvím zůstává, jak EA Sports na letošní situaci zareagují.

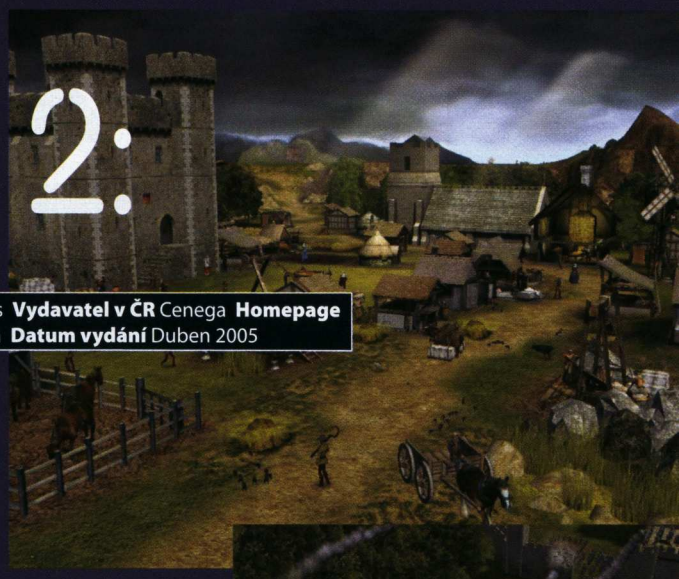
O stávce dnes ví každý. Otázka navíc nezní, zda se bude hrát hokej za mořem ještě letos, ale zda se NHL vůbec dočkáme příští sezónu!

SKÓRE 5:5

PŘÍŠTÍ DUEL: AKČNÍ STŘÍLEČKY VS. STŘELNICE

Jak hodnotí jinde?	GameSpot	IGN	GameSpy	GameRankings	Doupě	Minimum	Maximum	Kontroverznost
Need for Speed Underground 2	74 %	91 %	nic	86,0 %	9,3	74 %	100 %	průměrná
Vampire: Bloodlines	77 %	84 %	90 %	88,0 %	8,6	77 %	94 %	průměrná
Half-Life 2	92 %	97 %	100 %	96,8 %	9,4	92 %	100 %	žádná
Tony Hawk´s Underground 2	83 %	86 %	90 %	86,3 %	8,0	80 %	92 %	mírná
Medal of Honor: Pacific Assault	83 %	78 %	70 %	82,8 %	8,2	70 %	90 %	průměrná
Men of Valor	79 %	68 %	nic	77,7 %	4,9	49 %	88 %	vysoká
Rollercoaster Tycoon 3	78 %	85 %	60 %	81,3 %	8,5	60 %	92 %	vysoká
Colin McRae Rally 2005	83 %	91 %	nic	85,8 %	8,0	80 %	91 %	mírná

Stronghold 2: Warchest



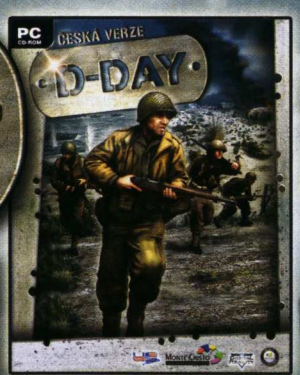
Vývojář Firefly Studios **Vydavatel v ČR** Cenega **Homepage** www.stronghold2.com **Datum vydání** Duben 2005

Originální strategie jsou mezi hráči vždy vítány, zvláště když se povedou jako Stronghold. Druhý díl vás zavede do raného středověku, doby, kdy Evropu ohrožovaly nájezdy Vikingů. Základní princip hry – starost o hradní město – zůstal zachován, pouze se vše přesunulo do pestré, plně trojrozměrné grafiky. Stejně jako v prvním díle a jeho datadisku se budete muset starat jak o ekonomickou, tak o válečnou stránku věci.

Obě přitom budou stejně důležité. Bez fungujícího hospodářství město nebude vzkvétat, bez armády a dobře zvolené obranné strategie vám bude vaše vysoké HDP k ničemu. V pokračování bude dobývání ještě reálnější, hradby nepůjdou zničit konvenčními zbraněmi, a tak vše zůstane na obřích obléhacích strojích a klasických žebřících a věžích. Proto bude ještě mnohem důležitější, jak město vybudujete, kam umístíte věže či vnitřní opevnění. Bojovat se bude i uvnitř budov, jejichž počet opět vzrostl. Mise budou rozmanité, některé i s historickým pozadím, jindy si zase budete muset vydobýt slávu, abyste se mohli stát králem.

inzerce

ČESKÁ VERZE
D-DAY



Autoři hry se soustředili hlavně na historický realismus, zábavnost a vysokou hratelnost single-playeru a k tomu všemu přiměřený multiplayer. Bonusové rozhovory s veterány z těchto bitev blíže přiblíží historickou situaci a úvodní video ke každé z 12-ti misí vás ještě lépe uvede do hry. Díky editoru si můžete všechny mise zahrát i s jednotkami, které si vyberete.

Destrukce mostů, kobercové bombardování nepřátelské linie, dobývání budov, rozdílné chování a výbava vojáků, používání civilních dopravních prostředků, různý dostřel a účinnost jednotlivých zbraní, možnost zajmout nepřátelskou zbraň a použít ji ve svůj prospěch. Grafika hry je v 3D, vysoké detaily zbraní a samohybných zbraní, odlesky vody a interaktivní prostředí přidávají na vizuálním dojmu z celé hry.

To a mnoho dalšího vás čeká v české verzi výborné realtimové strategie D-Day.

OBJEDNÁVKA přes SMS! VÁNOČNÍ NABÍDKA PC HER

Postup:
1. Napište SMS v následujícím tvaru: "c3767\jméno\příjmení\ulice a číslo\město\PSČ". 2. Tuto zprávu odešlete na číslo +420 605 279 981 ze svého mobilního telefonu(ne z Internetu!) 3. Na uvedenou poštovní adresu přijde dobírka, kterou si můžete vyzvednout na vaší pobočce České Pošty. 4. Expedice zboží bude následující pracovní den, cena uvedena s DPH. 5. Poštovné a balné se účtuje 60Kč k ceně objednaného zboží. 6. Storno objednávky je možné provést nejlépe před expedicí zboží, SMS zprávou na číslo +420 605 279 981 nebo telefonicky na +420 596 762 613.

Hru lokalizoval a v ČR vydává: US Action, s.r.o., Plzeňská 466/359, Ostrava 24, 724 03, www.topcd.cz, info@topcd.cz. Všechna práva vyhrazena.

BYZNYS

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor se slabostí pro blondýnky a pistácie

Electronic Arts i nadále roste

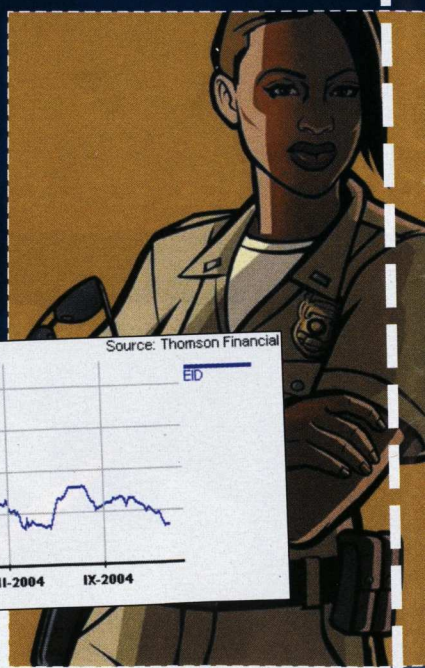
Největší světový vydavatel Electronic Arts stále ukrajuje porci za porcí ze společného krajíce herního trhu. Významná herní společnost, která se před více než jedním rokem rozhodla vstoupit také na tuzemský trh (více v našem rozhovoru v rubrice Naostro), zvýšila v posledním čtvrtletí svého fiskálního roku obrat o 35 % v porovnání s loňskem. V relativně hluchém prázdninovém období od července do září EA prodala zboží za 716 miliónů dolarů, celkový zisk přitom činí 97 miliónů.

EU žaluje Řecko

„Řecká aféra" jde znovu na přetřes. Evropská komise se po sérii neefektivních kroků rozhodla aktivněji zakročit proti kontroverznímu zákonu, který na území Řecka zakazuje provozování všech druhů elektronických her nejen na veřejných místech, ale také doma. U Evropského soudního dvora tak nyní musí prošetřovat konkrétní žalobu proti Řecku. Přestože je zákon namířen především proti gamblerství, zakazuje mimo jiné také provozování počítačových heren. „Teoreticky však zakazuje i to, abyste si hráli doma na hrací konzole, ba abyste na mobilu honili hada," uvedl mluvčí EK Jonathan Todd. Evropská komise to považuje za porušení zásad volného pohybu zboží a služeb. Komise má podle dostupných informací také důkazy, které potvrzují úmyslný zákaz dovozu her ze strany Řecka.

Násilí v hrách? Nezajímá nás!

Neuplyne měsíce, aby se v médiích nepřetřásal negativní vliv her, především pak v souvislosti s násilím. Jasno do postoje odběratelů vnesla teprve poslední studie agentury Kaiser Family Foundation, která nabídla vskutku zajímavé výsledky: Podle průzkumu se pouze 5 % amerických rodičů pozastavuje nad obsahem videoher. 60 % dotazovaných se však aktivně zabývá tím, v jaké míře zobrazuje televize sex, 53 % z nich znepokojuje televizní násilí. 53 % respondentů se rovněž vyslovilo pro zachování systému hodnocení dostupnosti produktů zábavního průmyslu. To vše v době, kdy se stále aktivněji hovoří o přechodu na jednotný systém hodnocení her nebo filmů.



Akcie: Eidos se propadá na dno

Hodnota akcií vydavatelské společnosti Eidos klesla v minulých týdnech na historické minimum 89 pencí a od počátku letošního roku se tak jejich cena propadla o celkových 120 %. Situaci na burze negativně ovlivnily nejen hospodářské výsledky firmy, ale také dlouhodobé spekulace o možném posunutí data vydání titulu Championship Manager 5. Toho se nakonec místo avizovaného listopadu dočkáme až v březnu příštího roku.

Okénko do budoucnosti: kabinky s Half-Life 2

V Japonsku je možné opravdu vše a o originální nápady není v zemi vycházejícího slunce nouze. Posledním technologickým výstřelkem se mají stát speciální kabinky Type-X, v nichž si budete moci za poplatek vyzkoušet očekávanou pecku Half-Life 2. K dispozici bude prostorový zvuk, který se postará o autentický zážitek, stejně jako celkem tři herní módy – singleplayerová kampaň a dva on-line režimy (kooperativní battle mód a kooperativní mission mód). Potvrzena byla možnost ukládat si rozehranou hru, kterou si budete moci dokončit v kterékoliv jiné Type-X. Otázka měsíce zní: Dočkáme se něčeho podobného také v Evropě?

Úspěch měsíce: Grand Theft Auto: San Andreas

U Rockstarů by mohli sepsat kuchařku s receptem na úspěšnou hru. Jejich posledního hitu GTA: San Andreas se jen ve Velké Británii prodalo za první týden neuvěřitelných 677 000 kusů. Podle odhadů pak celkové prodeje za první týden přesáhly úctyhodnou hranici 1,5 milionu kusů v Evropě i v USA.

Zaujalo nás: Herní reklamy

Herní průmysl stále častěji oslovuje ostatní branže. Točí se zde velké peníze stejně jako u filmu, jsou potřeba stejně líbezné tvářičky jako u modelingových agentur. V tomto čísle recenzovanému Need For Speed Underground 2 propůjčila svou tvář a tělo modelka Brooke Bruke, nejnovější reklamě konzolové hry Urbz od EA se zavdala u nás velmi známá Andrea Verešová. Slovenská Miss 1999 ztvárnila v reklamě studentku, která si při jízdě metrem čte časopis o videohrách. Ten ji pohltí natolik, že když vystupuje, promění se v jeho hrdinku. Reklamu najdete na našem DVD.

Výsměch měsíce: Nintendo

Japonský výrobce si libuje v hledání neexistujících problémů. Zažalovat erotický server jen proto, že jeden z jeho návštěvníků uvede v tamní knize hostů v jednom ze svých příspěvků jména her (Metroid, Zelda, F-Zero) a označí je za své oblíbené? To už je silná káva i v konkurenci nesmyslných žalob v USA.

Říší se na Nás

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
Prosinec			
Armies of Exigo	RTS	EA Czech	90 %
Cross Racing Championship	závodní	neznámý	50 %
Cuban Missile Crisis	RTS	1C Company	30 %
Dark Age of Camelot: Catacombs	MMORPG	neznámý	75 %
D-Day	RTS	US Action	80 %
Desperados 2	akční	Spellbound	30 %
Legacy: Dark Shadows	adventura	GMX Media	30 %
Myst 4	adventura	Playman	89 %
Pacific Fighters	simulátor	Playman	95 %
Prince of Persia: Warrior Within	akční	Playman	85 %
The Guy Game	soutěž	neznámý	60 %
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	akce	Cenega	85 %
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	strategie	EA Czech	90 %
The Stalin Subway	FPS	Buka	45 %
Torrente	akce	0~3 Entertainment	70 %
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	akční RPG	CD Projekt	80 %

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
Leden			
Atomic Enforcer	akční	Got Game Entertainment	50 %
Auto Assault	akční	NCSoft	50 %
Close Combat: First to Fight	akce	Cenega	80 %
Cold War: Behind the Iron Curtain	akční	DreamCatcher	40 %
COPS 2170: The Power of Law	strategie	Strategy First	60 %
Dreamfall: The Longest Journey	adventura	Funcom	60 %
Dungeon Lords	akční RPG	Hypermax	50 %
Hearts of Iron 2	kolová strategie	Paradox	75 %
IHRA Professional Drag Racing 2005		Playman	60 %
Playboy: The Mansion	erotická	Playman	80 %
Sea World Adventure Park Tycoon	budovatelská strategie	Activision Value	60 %
Shadow Vault	RPG	Strategy First	60 %
Stolen	akční	Hip Interactive	60 %
SWAT 4	týmová akce	Sierra	30 %
The Matrix Online	MMORPG	Playman	50 %
The Punisher	akce	THQ	70 %
Wartime Command: Battle For Europe 1939-1945	strategie	Codemasters	50 %

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
Únor			
American Chopper	závodní	Activision Value	70 %
Black & White 2	strategie	EA Czech	30 %
Brothers in Arms	týmová akce	Playman	80 %
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	horor	Playman	70 %
Creature Conflict: The Clan Wars	akční (worms)	Cenega	80 %
Disney's Aladdin Chess Adventures	dětská	Vivendi	50 %
DRIV3R	akční	SeVeN M	40 %
Dungeon Siege II	RPG	Playman	90 %
Empire Earth 2	RTS	Cenega	80 %
Exarch Online	RPG	NCSoft	60 %
Fahrenheit	filmová adventura	Virgin	60 %
Gary Grigsby's World at War	strategie	Matrix Games	50 %
Guild Wars	RPG	NCSoft	60 %
Middle-Earth Online	MMORPG	Vivendi	45 %
Origin of the Species	akční	Tri Synergy	50 %
Pariah	FPS	Groove Games	70 %
Project: Snowblind	FPS	Cenega	50 %
RHEM 2	logická	neznámý	70 %
Silent Hunter III	simulátor	Playman	70 %
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	RPG	Cenega	85 %
The Settlers: Heritage of Kings	strategie	Playman	70 %
Will of Steel	strategie	Tri Synergy	30 %

Opozdilci

O posunutí **vydání Championship Manageru 5 na nový rok**, díky němuž klesly akcie Eidosu, je řeč na jiném místě. Odkladu se dočkalo i druhé dobrodružství sličné dhampírky **Bloodrayne 2**, rovněž až do **roku 2005**. Fanoušci nelinearity, černobylské elektrárny a tedy i **STALKERa,** si také počkají déle, **až do května 2005. V květnu 2005** bychom se měli dočkat i akčních pouličních závodů **Juiced**, kterých se po krachu Acclaimu ujal nový vydavatel, THQ. Zpoždění nabralo rovněž RPG **Dungeon Lords**, aktuálně figuruje ve vydavatelském plánu v **lednu 2005**.

TOP 3 příštího měsíce

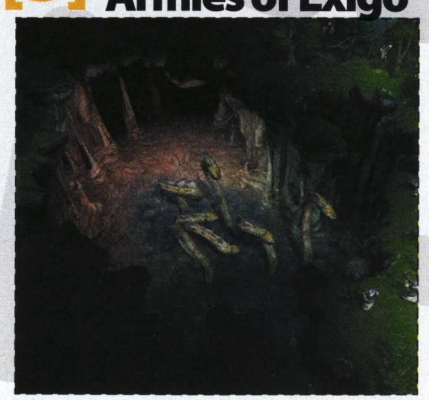
[1] Prince of Persia: Warrior Within

Nové pohyby, temnější hrdina, hororovější nepřátelé. Perský princ dospěl a to dodalo jeho dobrodružství čerstvou atmosféru. Dost bylo orientálních pohádek, na čase je vyzkoušet syrovou realitu! Věříme, že nás v prosinci nezklame.

[2] LOTR: Battle for Middle-Earth

I když od třetího filmu uplynul už bezmála rok, šílenství okolo Pána prstenů nepolevilo. Zvláště okolo herního ne. Intuitivní stavba základen, neuvěřitelná umělá inteligence jednotek, emoce, taktika. To vše v žijícím světě Středozemě. Co víc si může fanoušek Tolkiena přát?

[3] Armies of Exigo



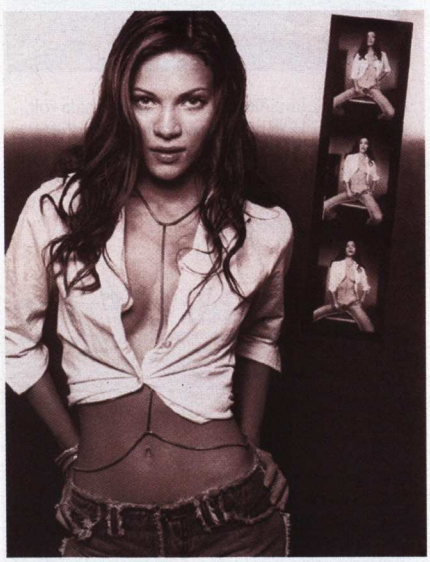
Pokořitel Warcrafta! Real-time strategie s podporou Electronic Arts! Tři různorodé rasy lepší než ve Starcraftu! Splní Armies of Exigo všechny naděje? Hra, která má ambice stanout na trůnu pro krále klasických RTS, to nebude mít jednoduché.

PAVLAČ

jediné zaručeně bulvární informace na českém herním trhu

Andreo, ty a Lara Croft?!

PRAHA (ČTK, pur) – Z České tiskové kanceláře občas vylétají do světa skutečné perly. Jednou z nich je i nedávná zpráva o tom, že v připravované herní reklamě od Electronic Arts bude účinkovat také známá topmodelka Andrea Verešová a ztvární „hrdinku typu Lary Croft". Jak se později ukázalo, s Larou Croft má tahle reklama a samotná Andrea Verešová asi tak stejně společného, jako švédské stoly se Somálskem. Ve skutečnosti se jedná o reklamu na chystanou konzolovou předělávku The Sims 2 nazvanou The Urbz - Sims in the City. Andrea v reklamě představuje vyjukanou studentku, která se ve večerních hodinách vrací metrem domů, když tu z ničeho nic narazí na Nejmenovaný Herní Magazín (ne, papírové Doupě to skutečně není), aby se v něm mohla začíst do doslova pohlcujícího článku o nové hře ve stylu Sims. Chtějí snad Electronic Arts svou novou hrou oslovit především marketingovou skupinu žen mladého a středního věku?! Už to vidím - za pět deset let si už naše hospodyňky



nebudou povídat o tom, jak dopadla včerejší telenovela a zda Juanito podvedl Roselii s Marcinellou, Isabellou či Ronaldinem, nýbrž o tom, jak se žije jejich virtuálním postavičkám v jejich virtuálním městečku a kolik virtuálních milenců se jim už podařilo ulovit. Ať už je to tady!

Prsatá mumie se vrací

LONDÝN (fer) – Když už tady o Laře padla zmínka, nedá nám, abychom se nezmínili také o „skvělém" nápadu Eidosu. Už bezpočetněkrát pohřbená Lara (naposledy zákazníky v obchodech po děsu zvaném Angel of Darkness) se nevzdává, opět vylézá ze své

kobky a vydává se bojovat o přízeň svých fanoušků. Vydavatelská společnost Eidos po zkušenosti s předchozím propadákem svěřila práci na sedmém dílu studiu Crystal Dynamics. V plánu je oficiálně hru předvést už na E3, která se koná jako vždy v květnu. Nic víc o hře není známo. Vlastně něco přece ano! Eidos se chlubí, že se k vývoji přidal původní tvůrce série, jehož poslední projekt Galleon neslavně zkrachoval. Jestli má být tohle reklama, tak se radši před příští E3 pokřižujme – mumie se totiž vrací!

Rudé online hry v Číně

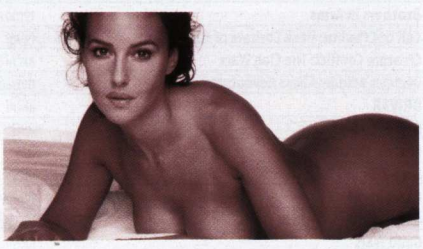
PEKING (fer) – Prapodivné kapitalisticko-komunistické státní zřízení nejlidnatější země světa, zdá se, velice svědčí hernímu průmyslu. Čínská tisková agentura oznámila, že čínská vláda se chystá investovat několik stovek milionů dolarů do vývoje vlastních, ideologicky nezávadných online her. Ty západní jsou prý špatné, protože zobrazují otevřené násilí, drogy a sex a vůbec, jsou prostě špatné. Protože drogy jsou také špatné, jasné?! Z toho důvodu chtějí čínští vůdci poskytnout svým mládežníkům (kteří samozřejmě tvoří největší procento online hráčů) co nejlepší možnost vyřádit se a zaúkolovali své dvorní vývojáře pracemi na mnoha desítkách online titulů inspirovaných převážně národní lidovou tradicí a literárními kulturními památkami. Ale pokud vím, těmi je inspirován třeba i Tygr a Drak a o násilí tam rozhodně není nouze, ba ani o ten sex (a drogy tam někde také určitě byly). Rudé online hry pro rudou Čínu, to je naše heslo!

Rodiče vám nechtějí koupit PC? Žalujte je!

CHINAPRESS (pur) – Čína je země vskutku neomezených možností! I stalo se, že jednomu hodnému kloučkovi maminka slíbila za odměnu počítač, pokud se ovšem rapidně zlepší ve škole. Nadané děcko prý dokonce uzavřelo s nebohou matinkou smlouvu. Slib si vzalo k srdci a dodrželo jej, školní výsledky se zlepšily. Jenže máti počítač zakoupit odmítla, a tak se malý školák rozhodl využít všech skvělých výhod komunistického kapitalismu a poslal ji k soudu!

Monica Belluci odhalená v automatu

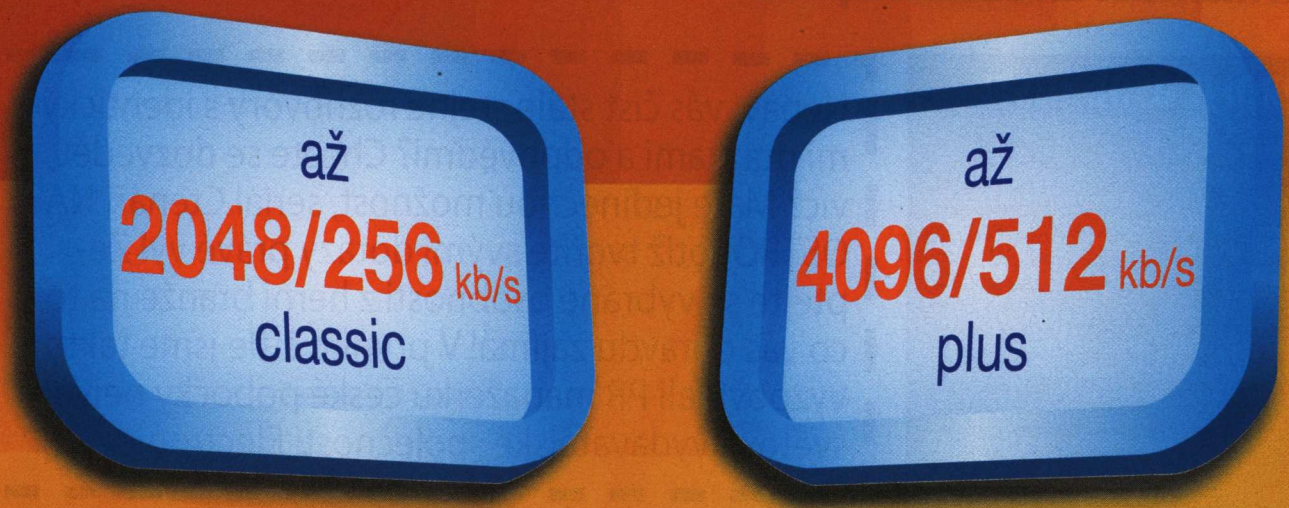
ORIENT (pras) – Prince of Persia: Warrior Within je jedním z nejočekávanějších předvánočních taháků. I to je jeden z důvodů, proč vývojáři z Ubisoftu oznámili, že do něj zlákali hned několik hvězd showbusinessu. V prvé řadě budete mít možnost potkat v trpasličí podobě všechny členy metalové



kapely Godsmack. Vaším úkolem bude pětici co nejrychleji dostat do předem připravené branky. K té příležitosti připravili tvůrci kromě mnoha zabijáckých komb také pohyb nazvaný „Panenkova faleš". Speciální roli si ve hře dostala také italská kráska Monica Belluci, v poslední době známá díky trilogii Matrix. V jedné tajné místnosti totiž narazíte na pinballový stůl celý vyzdobený polonahými brázky této modelky. Při každém správném zásahu vydává stůl zvláštní zvuky namluvené samotnou Monicou, se zvyšujícím se skóre mají stupňující se intenzitu.

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na českém herním trhu. Povíme jen to, co nevíme. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

nechceš lagovat?
musíš mít chello!



Zvyšujeme rychlost, cena zůstává!

Během prosince to pěkně rozbalíme, zvyšujeme rychlost, a to nejen downstream, ale i upstream, takže to fakt pojede! A cenu necháváme stejnou! Takový připojení jinde nenajdeš! Zkrátka a dobře nejlepší poměr ceny a výkonu. Pořiď si chello a zapomeneš, co lagování znamená! Prostě net 24 hodin denně za pevnej paušál, modem zdarma a za instalaci jenom kačku!

Pro objednání najeď na www.chello.cz nebo zadarmo volej 800 800 900.

K připojení na těch správnejch místech v Praze, Brně a v Liberci i Ostravě.

chello™
vysokorychlostní internet

pouze na UPC

zábava komunikace informace

Čtenáři NAOSTRO:

Andrea Šmídová

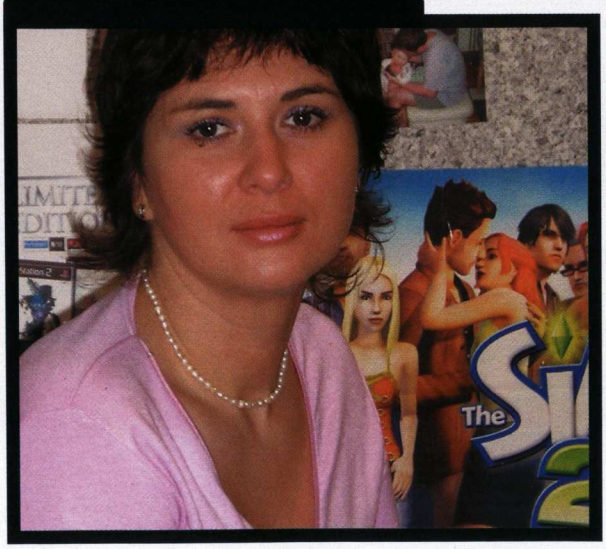
PR manažer EA Czech Republic

PROFIL OSOBNOSTI

Andrea Šmídová se narodila 28. února 1974 ve znamení Ryb a je podle svých slov typickou představitelkou tohoto vodního znamení. Šest let pracovala v reklamní agentuře, poté jako marketingový specialista firmy Johnson & Johnson a od 1.12. 2003 je součástí týmu EA Czech Republic v pozici PR a Marketing Koordinator.

Prozradila na sebe, že jako členka Humanistického hnutí se ve svém volném čase věnuje projektu Adopce na dálku, což v praxi znamená, že má na starosti komunikaci mezi Humanistickým hnutím, čtrnácti dětmi z Nové Guineje a jejich českými „adoptivními rodiči". Na další koníčky už jí moc času nezbývá, ale i tak chodí pravidelně chodí hrát squash a ráda čte, převážně historické romány a válečnou literaturu z období 2. světové války. Je svobodná a se svým přítelem bydlí v Praze na Vinohradech.

Nejoblíbenější knihy: Motýlek – Henri Chariére a Co život dal a vzal – Betty MacDonaldová
Nejoblíbenější film: Tanec s vlky a Sedm statečných
Oblíbení zpěváci: Leonard Cohen a Jarek Nohavica



Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá! V prvním čísle jsme takto vyzpovídali PR manažerku české pobočky největší světové vydavatelské společnosti Electronic Arts.

[?] Od založení EA Czech Republic uplynul rok. Splnila se očekávání, s nimiž firma do tuzemska vstupovala?

[!] Nedávno jsme měli s kolegy takovou malou oslavu ročního výročí, kde právě padla tato otázka a každý z nás se mohl vyjádřit ze svého pohledu. A tak teď vlastně mohu odpovědět za celou českou pobočku EA jedno velké ANO.

[?] Počátkem roku jste si vytyčili za cíl dosažení obratu mezi 150 až 180 milióny korun. Odpovídá tomu současná situace?

[!] Tak teď to bude vypadat, že neumím odpovídat nic jiného než ANO :-). Ano, současná situace odpovídá tomu, že bychom měli bez problému dosáhnout stanoveného cíle.

[?] Vaše společnost relativně často používá pro propagaci svých titulů televizní reklamy. Vyplatí se náklady na její tvorbu a zveřejnění?

[!] Televizní reklamu používáme jako marketingový nástroj opravdu často, takže je jasné, že investice se nám vyplatí. Reklamní spoty na naše produkty můžete vidět jak v Edici Prima, což je vlastně taková forma „teleshopingu" zaměřená na CD, DVD videohry, ale i na ostatních televizních kanálech, jako klasické „spotové" kampaně.

[?] Jakou odhadujete míru pirátství v ČR? Jedná se o velký problém?

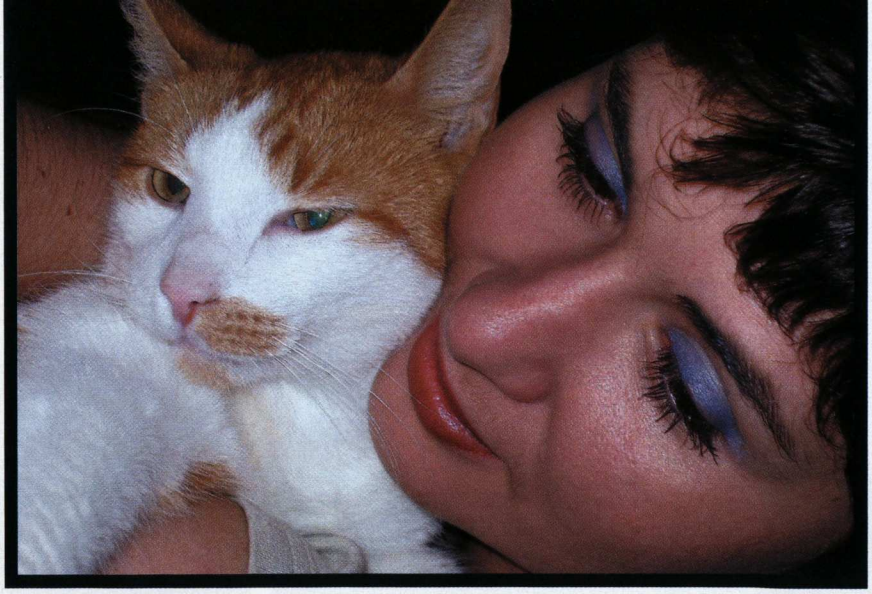
[!] Podle oficiálních zdrojů 90–95 %, tedy pouze 1 nosič z 10 je originál. Vzhledem k vysokému procentu se skutečně jedná o velký problém.

[?] Kdy už konečně začnou vydavatelé zveřejňovat porovnatelnou a reálnou prodejnost her v České republice?

[!] Otázka zveřejňování dat je v současné době velice citlivé téma, a to především s ohledem na přísná pravidla podporující „antimonopolní" politiku Evropské unie. Ve vyspělých trzích je zveřejňování dat běžnou praxí, stejně jako se oficiální TOP TEN žebříčky využívají jako marketingový a prodejní nástroj. EA si velice dobře uvědomuje „handicap" českého herního trhu, a proto se aktivně snažíme najít řešení. Momentálně probíhají intenzivní jednání s Mezinárodní federací hudebního průmyslu o případné spolupráci při zajišťování oficiálních a nezávislých dat, statistik a také prodejních hitparád V momentě, kdy se celá herní branže shodne na principech a mechanismu oficiálních statistik, může TOP TEN začít fungovat.

[?] Jaký podíl má podle vašich informací EA na českém trhu?

[!] EA má v současné době podíl na trhu 35 %.



Světové dění

[?] EA povětšinou sází na osvědčené licencované tituly. Jaká je šance vývojářů přijít k vám do firmy a prosadit originální, zároveň však z obchodního hlediska nejistý titul?

[!] Šance zde určitě je, ale je to tak individuální věc, že vám nejsem schopna říci, jak velká.

[?] Klesající kurz amerického dolaru způsobil paradoxní situaci, kdy de facto hra v USA je levnější než stejná hra v České republice. Hodláte tento stav nějak napravit?

[!] Jen těžko si dokážu představit, že bychom mohli reagovat na kurz amerického dolaru a podle něj upravovat ceny pro český trh.

[?] Co si myslíte o iniciativě několika herních společností, že by hry obecně měly zdražit?

[!] Po pravdě jsem se touto iniciativou příliš nezabývala, protože máme svou vlastní cenovou politiku.

PC vs. konzole

[?] Většina vašich her je multiplatformových. Jaké je v současné době v České republice procentuální zastoupení hráčů s PC a konzolemi?

[!] PC 65 %, konzole 35 %.

[?] Český trh je svým lpěním na PC poměrně specifický. Kdy očekáváte, že v souladu se světovými trendy bude primárním herním zařízením některá z konzolí?

[!] Když se podívám na polský trh, lpění na PC v České republice mi nepřipadá tak specifické :-). A jinak si myslím, že do pěti let bude primárním herním zařízením „nějaká" konzole.

[?] Která z konzolí nové generace se vám nejvíce zamlouvá?

[!] Osobně se mi nejvíce zamlouvá PSP.

[?] Jak vidíte její šance na českém trhu?

[!] EA bude vydávat hry pro tuto platformu, a tak vidím budoucnost velice dobře.:-) Ale asi také trochu záleží na cenové politice Sony.

Hry

[?] Už po několika týdnech se celosvětově prodalo Sims 2 tři milióny. Máte údaje, kolik kusů hry se prodalo u nás?

[!] V České republice se dosud prodalo 6 500 kusů.

[?] Sims 2 vyšli v češtině. Jaké konkrétní další tituly plánujete v nejbližší době lokalizovat?

[!] Určitě bude lokalizován další díl Harryho Pottera a datadisky k Sims 2. Dále zvažujeme lokalizaci NHL, FIFA a C&C.

[?] Která hra se vám osobně zalíbila v poslední době?

[!] Většinu „herního času" teď trávím v Krasohlídkově se svou stále se rozrůstající Sims rodinkou:-)

PR manažerka

[?] Jak jste se k práci pro EA dostala? Kde jste pracovala předtím?

[!] K práci v EA jsem se dostala úplně klasickou cestou – přečetla jsem si inzerát, pak jsem šla na výběrové řízení a oni si mě vybrali.:-) Předtím jsem pracovala jako marketingový specialista ve firmě Johnson & Johnson.

[?] Spousta lidí ví, že každá firma má svého PR manažera(ku). Málokdo si ale umí představit, co takový manažer krom vyrábění tiskových zpráv plných superlativů dělá. Můžete nám vaši práci trochu osvětlit? Doporučila byste svým známým tuto práci?

[!] Moje pozice je tak trochu „kombinovaná". Přesně se jmenuje PR a Marketing koordinátor, což v praxi znamená, že mám na starost jak Public relations, tak marketing. Zjednodušeně řečeno - část PR je hlavně o komunikaci s médii a prezentaci firmy veřejnosti a marketing je oblast, která především zahrnuje plánování a realizaci reklamních kampaní.

Práce je velice pestrá a kreativní, ale asi se nehodí úplně pro každého. Neumím si v této pozici představit třeba nějakého introvertního člověka. Co bych ale všem rozhodně doporučila – to je pracovat u Electronic Arts :-).

[?] Jak vypadá váš běžný pracovní den?

[!] Můj běžný pracovní den začíná většinou v osm hodin a končí kolem šesté odpoledne.
Pokud se zrovna nacházíme na začátku kvartálu, připravuji marketingové plány, plánuji reklamní kampaně na jednotlivé produkty a scházím se s mediální a PR agenturou, abychom mohli prodiskutovat výběr médií, případně komunikační strategii. Pokud se nacházíme v období, kdy jsou plány i reklamní kampaně hotovy, odpovídám na stovky emailů, desítky telefonátů a scházím se s novináři a zástupci médií.

No, ale ne vždy se to povede tak pěkně oddělit, jak jsem napsala. Většinou se jednotlivé činnosti pořádně promíchají, a tak moje pracovní dny jsou docela rušné a pestré.

[?] Herní průmysl je alespoň ve střední Evropě stále převážně mužskou záležitostí. Je fakt, že jste žena, v práci výhodou?

[!] Pro mě osobně to docela výhoda je, protože se v mužském pracovním kolektivu cítím mnohem lépe. Ale naštěstí mě to nijak nepoznamenalo – docela ráda nosím sukni a záchodové prkénko si zatím nezvedám :-).

PŘÍŠTĚ:

Ptejte se ředitele CD Projektu

Do dalšího čísla budete moci vyzpovídat dalšího člověka ze zákulisí. Ředitele českého CD Projektu, společnosti, která se dovedně etablovala na českém trhu a je známá především díky svému důrazu kladenému na lokalizace. V poslední době se jí navíc podařilo získat práva na hry hned několika světových vydavatelů (Activison, Codemasters). Colin McRae Rally už v češtině je, dočkáme se i Qukae 4 CZ?

Martin Balhar se narodil 12. 6. 1973 v Opavě, ale prakticky od roku 1991, kdy začal studovat na VŠE, žije v Praze. Již během studií spoluzaložil a řídil několik úspěšných obchodních firem, a pak pracoval téměř tři roky ve finanční branži. Jeho cesta do ředitelského křesla CD Projektu vedla přes několik dalších manažerských pozic. V českém CD Projektu je od počátku jeho existence, tuzemskou pobočku známé polské společnosti založil a vybudoval úplně od nuly. Dnes se dá říci, že by český herní trh bez CD Projektu nebyl úplný.

Martinovi Balharovi můžete pokládat otázky do 31. prosince 2004. Ve vašich otázkách vás nehodláme omezovat. Ptát se můžete opravdu na cokoliv, co vás z herní branže ale i souvisejících odvětví zajímá. Do rozhovoru vybereme nejzajímavější a nejpovedenější otázky.

Na vaše dotazy čekáme na emailu naostro@doupe.cz. Tvůrce tří nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

Já, hráč

První (ne)seriózní vědecká práce na téma vývoje druhu Homo sapiens gamesus

Jiří Černý, stálý spolupracovník Doupěte
Čtitel vědy, čínské kultury a Magic: The Gathering

Spousta z nás tráví sezením před poblikávajícím okem monitoru hodně svého času. Pokud se budeme držet pouze herní oblasti, pak většině lidí jde především o zábavu, menšině o úspěchy na profesionálním poli a několika málo jedincům pak o ukojení svých choutek (u nejrůznějších porno titulů) a úchylek.

Vezměme si kupříkladu v poslední době tolik diskutované násilí. Možná budete souhlasit, že prostřílet se několika levely Manhuntu je v konečném důsledku lepší než zánovní brokovnicí povraždit většinu rodiny, potažmo jiných nevinných zvířat. To ale nic nemění na faktu, že existují lidé, kteří podobné hry vyhledávají zcela záměrně a prioritou při rozhodování o koupi je pro ně právě míra krve a brutality. To už zase až tak úplně v pořádku není. Takovým jedincům totiž nejde o požitek z akce, ale spíše o léčení si různých komplexů z reálného života, například problému s malým… dobrá, necháme toho.

Podstatné je, že ať si to momentálně připustit chceme, či nechceme, počítačové hry alespoň částečně ovlivňují psychiku skoro každého svého konzumenta. Nabízí se nám tedy otázka PROČ? Co je to vlastně za člověka, který vydrží i několik hodin za den nehybně přikován ke křeslu se strnule nataženou rukou, svírající křečovitě myš?

Právě to bude hlavním tématem dnešního manuálu. Dovolili jsem si tedy s vrozeným smyslem pro pořádek (to je pravda, třiceticentimetrový volný koridor mezi hromadami papíru, elektronických součástek a dalšího neidentifikovatelného materiálu ode dveří autorova bytu až k oknu je toho jasným důkazem – pozn. redakce) a pro bližší přiblížení problematiky rozdělit hráče do několika kategorií.

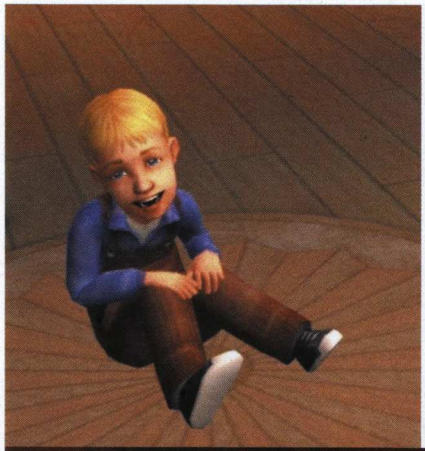
Skupina číslo jedna: hráč začínající

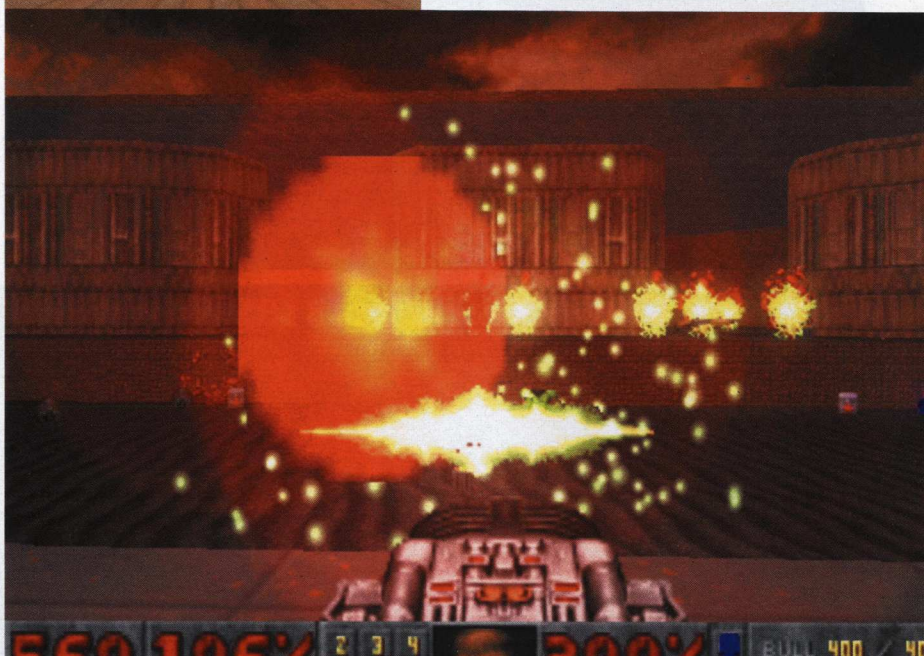
Nováček se obvykle vyznačuje několika nepřehlédnutelnými aspekty. Jedná-li se o dítě, pak relativně velmi brzy přestoupí do skupiny číslo dvě, čehož si povšimnou především rodiče - zejména díky dramaticky zhoršenému školnímu prospěchu a zvýšenému nezájmu o pobyt kdekoliv mimo domov. V případě dospělého jedince však ještě dlouhou dobu na preferovaných pozicích pomyslného žebříčku hodnot setrvávají malichernosti typu rodina a práce, pokud nakonec nepřeváží zcela – vývoj pak v tomto bodě končí.

Hráč začínající doposud plně nerozumí pojmům jako kupříkladu „warez", a je tudíž prvním a současně i posledním oblíbencem distribučních společností. Prstoklad mu zatím nic moc neříká, pročež preferuje joystick či myš a ke klávesnici vzhlíží s neskrývaným odporem.

Dovede zapnout i vypnout počítač. Zvládá práci s operačním systémem Windows, který obdivuje pro jeho jednoduchost, ale při spatření první chybové hlášky v průběhu instalace vybrané hry již zoufale vyhledává odbornou pomoc a neprodleně kontaktuje zákaznickou hotline, přičemž nezapomene požádat ani o zaslání autogramu Billa Gatese.

Omezuje se na jednoduché akční a strategické tituly, neboť adventury a logické hry jsou pro něj příliš obtížné. Teprve se učí základní grify pro oklamání rodičů, eventuálně svých nadřízených.





Začátečník si teprve oťukává herní svět. Třeba prostřednictvím BFG

Tato skupina je nejdůležitější, neboť si jí jako jedinou projde každý a právě v tomto období se formují vlastnosti jako herní vkus, preference žánru a nenávist k příbuzným coby narušitelům hráčské atmosféry.

Hráč začínající

Čas trávený hraním
Míra nenávisti k příbuzným
Odborné znalosti hw a sw
Herní skill
Výdrž
Šílenství

Hráč začínající teprve formuje svoji osobnost, a tudíž jsou jeho vlastnosti spíše podprůměrné.

Celková úroveň

Skupina číslo dvě: hráč pokročilý

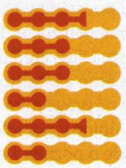
Hráče pokročilého již počítače vtáhly do svých spárů a metamorfóza pokračuje dál, i když volnějším tempem. Dospěl ke zjištění, že instalace nových titulů je relativně snadnou záležitostí, kterou ovšem poměrně často komplikují problematicky se chovající Windows. Pomalu, ale jistě sklízí všechny předměty připomínající byť vzdáleně Billa Gatese z míst, které má často na očích. Poznal, že zkušený skiller k fragování v Doomu II myš vlastně vůbec nepotřebuje, tudíž to bez ní zkouší také.

Poté, co je po stopadesáté za sebou ubit boxerem, pro jistotu objeví kouzlo modernějších a pokrokovějších titulů. To předznamenává počátek neustále se opakujícího procesu sypání peněz do nových hardwarových komponent, který ho za cca měsíc přivede ke zjištění, že má doma opět beznadějně zastaralý kus šrotu. Počítač mu pomalu ale jistě začíná zabírat většinu volného času i rozpočtu a s ohledem na právě zmíněné důvody se moudře rozhodne, že do své sbírky přikoupí ještě konzoli. Tu sice nemusí tak často upgradovat, ale volna má rázem ještě méně.

Hráč pokročilý si již troufne třeba na závěrečný souboj v Return to Castle Wolfenstein

Začíná nesměle zkoušet i komplikovanější hry, ve většině případů však dojde k názoru, že se u nich musí zbytečně moc přemýšlet, a odchází raději zpět ke Quake III: Arena. Zakoupil modem, v důsledku čehož znatelně rozšířil svou zásobu sprostých slov používaných během rituálu otevírání účtu za telefon a počal silně nenávidět telefonního operátora.

Hráč pokročilý



Čas trávený hraním
Míra nenávisti k příbuzným
Odborné znalosti hw a sw
Herní skill
Výdrž
Šílenství

Hráč pokročilý už je v oblasti mírného nadprůměru. Rapidně vzrůstá zejména míra nenávisti k příbuzným (v ruku v ruce se zvyšujícími se požadavky na souhrn času stráveného u PC) a výdrž.

Celková úroveň

Pařan vyzbrojený raketometem v klidu zvládne i zdrcující převahu nepřátel

Skupina číslo tři: hráč fanatický (tzv. pařan)

Pařan je předposlední, nejvyšší stupeň základní vývojové linie. Jedním z jeho klíčových poznávacích znaků je fakt, že na věku u něj vůbec nezáleží, neboť vše kromě hraní má pro něj tak jako tak už dávno podružný význam. Pokud se narodil před rokem 1990, spí zásadně na stohu starých čísel Excaliburu a každou noc před usnutím odříkává místo modliteb Andrewovu pařanskou romanci.

V drtivé většině případů ví o každé hře více než pracovníci specializovaných obchodů a samotní distributoři, disponuje rychlým připojením k internetu, umožňujícím jak multiplayerové orgie, tak stahování různých doplňujících modů i porna pro vzácné okamžiky pauzy. Rozbíjí kladivem bustu Billa Gatese, už dříve umístěnou společně s autogramem na nepříliš čestném místě vedle ponožek a spodního prádla. Zvládá bez větších problémů počítač zapnout, mnohem horší je to však s vypnutím. K tomu dochází obvykle jen v případě dočasné nefunkčnosti energetických zdrojů a selhání domácího generátoru.

Většinou mívá silně vyhraněný vkus a tituly z jiných žánrů jsou pro něj odpadem. Hry umí ovládat prakticky vším, co je po ruce, včetně narychlo vyrobených provizorií, kterými pohotově nahrazuje ve vzteku rozkousané ovladače. Velmi často

Hráč fanatický

Čas trávený hraním
Míra nenávisti k příbuzným
Odborné znalosti hw a sw
Herní skill
Výdrž
Šílenství

Hráč fanatický dosahuje vrcholu v oblastech nenávisti k okolí a výdrže. Rovněž k tomu, aby už nedělal vůbec nic jiného, mu chybí pouze malý krůček.

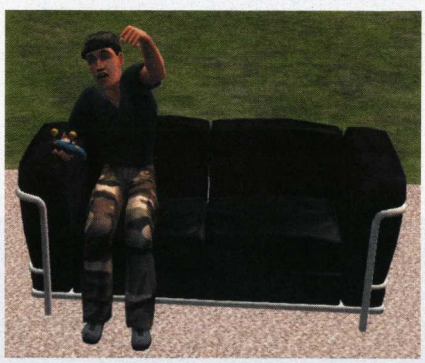
Celková úroveň

Hráč profesionální

Čas trávený hraním
Míra nenávisti k příbuzným
Odborné znalosti hw a sw
Herní skill
Výdrž
Šílenství

Zde stojí za pozornost klesající nenávist k příbuzným. Pokud hráč profesionální příležitostně vybojuje prize money, námitky rodičů vůči častému tréninku mizí úměrně s výší vyhrané částky.

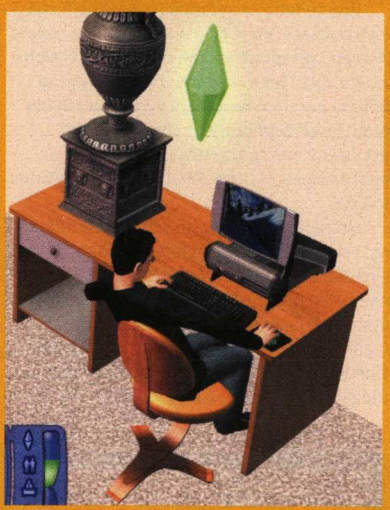
Celková úroveň



Nenahraditelnou modlou spousty profesionálů je Counter-Strike

Hráč profesionální

Od všech běžných typů se odlišuje v zásadním faktu – hraním si totiž více či méně vydělává. Hry jsou jeho jedinou pracovní náplní, a tréninku proto věnuje třeba až dvanáct hodin denně. Pařan je na tom podobně, ale střídá tituly – profesionál se však obvykle musí naplno věnovat jedinému předmětu svého zájmu, aby v něm byl ze všech nejlepších, a navíc ho de facto zajímá výhradně multiplayerový mód. To může vést i k závažným potížím ve vnímání reality – zkuste si hrát každý den to stejné pořád dokola a s lidmi z celého světa - a následnému nedobrovolnému (rozuměj ve svěrací kazajce) přesunu do skupiny číslo čtyři.



Profesionální hráči se obvykle organizují do tzv. klanů a z tréninkových důvodů pořádají nejrůznější LAN párty. Pod tímto termínem si můžete představit řadu počítačů zapojených do jediné sítě plus řadu jejich uživatelů, kteří souběžně s ubíhajícím časem stále více holdují alkoholickým nápojům, až se celá akce nezřízeně zvrhne. Po několika dnech se uklidí zvratky, rozpojí zamotané kabely a všichni spokojeně odjíždějí domů.

Několika skutečně úspěšným jedincům se nakonec podaří získat sponzory a prorazit na mezinárodní scénu, pročež se mohou účastnit společných pitek s největší světovou elitou. Své méně úspěšné kolegy pak označují jako lamy, což je jinak rodové jméno sudokopytníka z čeledi velbloudovitých, který rád plive.

V tomto (ačkoliv ze zoologického hlediska jistě zajímavém) místě musíme ještě udělat malou odbočku a individuálně zmínit Korejce. Korejci jsou totiž pravděpodobně nejznámějšími představiteli progamingu na světě a v jejich zemi jde o natolik populární sport, že si pro jeho sledování pořídili i řadu televizních kanálů, které nevysílají o ničem jiném. Disponují tak jednou z nejpočetnějších členských základen i obrovským počtem heren, ve kterých se profi hráči rekrutují a koncentrují. Mají-li zrovna volno, cestují do zahraničí, kde zejména ve svých nejsilnějších disciplínách (strategie) nemilosrdně masakrují ostatní a přikusují k tomu národní pokrm dogburger, aby potvrdili pověst suverénní špičky.

Herní novinář

Vedle profesionálního hráče jde o druhé pochybné individuum, které má z hraní her určité příjmy. Jak přesně jsou vysoké, zde pochopitelně nebudeme uvádět, protože už máme po krk redakce v obležení davu rekrutujícího se z uchazečů o tuto práci.

Hernímu redaktorovi nestačí pouze prosedět hodiny času u titulu, jenž má právě zapůjčený na recenzi, ale musí mít i jakési pochybné slohové schopnosti, spočívající například ve složitém umění dát dohromady větu s podmětem i přísudkem současně (autor tohoto článku je živým důkazem toho, že ne vždy je to nutnost).

Kromě toho se vyžadují i důkladnější znalosti počítače, které jsou občas velmi potřebné zejména při spouštění tzv. novinářských alpha a beta verzí. Tento zákeřný druh softwaru si během instalace nestydatě vymýšlí hláškami typu „Insert Hamburger to Drive A", a je-li popuzeně odmítnut, uchyluje se k nehorázným provokacím jako „Fatal Error, Use Hammer to Exit".

Herní novináři se často scházejí na redakčních poradách, kde se nejprve nehorázně opijí a následně přemýšlejí, kterou modelku vybrat na obálku příštího čísla a jak moc by měla být oblečená. Takové chování označují učebnice managementu výrazem „brainstorming" a stav, v němž se nacházejí po jeho skončení, má v lékařských knihách název „delirium tremens".

Herní novinář

Čas trávený hraním
Míra nenávisti k příbuzným
Odborné znalosti hw a sw
Herní skill
Výdrž
Šílenství

Herní novinář vydělává peníze permanentně, tudíž připomínky okolí k této činnosti musí být nutně ještě více redukovány, což však neznamená, že by ho nerušilo alespoň malichernostmi typu vynášení smetí.

Celková úroveň

trpí hladem a dehydratací - hlavně tehdy, pokud se skutečně ponoří do některého z nejnovějších hitů sezóny. V takovém případě nemilosrdně eliminuje na minimum i veškeré další potřeby, včetně spánku, sexu a vytápění svého obydlí v zimních měsících. Pak vesele pokračuje v pařbě oděn do falešného norkového kožichu a na podněty z vnějšího okolí typu "máš na stole oběd" reaguje velmi nedůtklivě až agresivně. Nezřídka takovou situaci řeší zamčením pokoje, vyhozením pokrmu z okna na hlavy náhodných kolemjdoucích a instalováním pancéřových okenic.

Hráč fanatický je někdy idolem pro skupiny jedna a dvě, které ho v takovém případě bezmezně obdivují. Takoví hráči by jednou rádi dosáhli jeho velikosti. Stejně tak ale působí jako odstrašující příklad.

Skupina číslo čtyři: pacient docenta Chocholouška

Možný výsledný produkt celého vývojového procesu. Pokud se vy sami řadíte do této kategorie, pravděpodobně nyní tento článek čtete v polstrované místnosti bez oken a vyplňujete si tak přestávku mezi skotskými střiky. Vašemu odvozu do léčebny dost možná předcházelo tzv. herní kóma – to se projevuje mj. prudkým tikem v obou očích, křečovitými stahy svalstva, používáním rychlých úkroků namísto běžné chůze, rozhlížením se výhradně s pomocí kamery a demolováním nábytku během pokusů o rocketjumpy, doprovázenými divokými skřeky hodnými nadrženého mamuta v období říje.

Vyniká také schopností hrát cokoliv, kdekoliv a za jakékoliv situace. Nelze se potom divit, že

Pacient

Čas trávený hraním
Míra nenávisti k příbuzným
Odborné znalosti hw a sw
Herní skill
Výdrž
Šílenství

Tuto kategorii snad není zapotřebí blíže komentovat, pouze si povšimněte totálního úpadku odborných znalostí v souvislosti s nastupujícím naprostým šílenstvím.

Celková úroveň

Herní redaktor si může posvítit i na tituly, které ještě nevyšly

pokud jde po ulici a zuřivě mačká tlačítka svého mobilního telefonu v touze po překonání Tetris rekordu, může se snadno stát obětí vážné autonehody dejme tomu ve chvíli, kdy červeně svítící semafor na přechodu zamění se signálem pro vstup do bonusového levelu. Mnohem častěji je však nebezpečím pro ostatní on sám, ať už se s pomocí vzduchovky snaží vžít do role snipera z Hidden And Dangerous II, nebo nahazuje motorovou pilu s nesrozumitelným mumláním o málo posekané trávě na zahradě.

Nepřítel číslo jedna: psycholog

Nutno brát v potaz, že i my všichni bez rozdílu věku a pohlaví, kteří holdujeme počítačovým hrám, máme také odpůrce, někdy přímo nepřátele na život a na smrt. První z nich jsou psychologové. Běžný psycholog, vyjadřující se k problematice hraní, o ní jako takové ve většině případů neví vůbec nic, zato má vystudovanou vysokou školu. Jeho titul (ideálně i titulů více) mu tak poskytuje dokonalou záštitu k propagaci dlouhého seznamu negativních vlivů naší oblíbené zábavy na lidskou psychiku.

Ve spoustě případů se však bohužel často jedná o vzdělané pány, kteří rádi po práci zamykají dveře své kanceláře a usedají s podezřelým leskem v oku ke Carmageddonu či Bloodu. Inu proti gustu…

Nepřítel číslo dva: fanatický zastánce víry

Ještě horší je člověk ze skupiny, která veškeré hry prohlašuje rovnou za stvoření samotného ďábla. Už při prvním spatření úvodního levelu Doomu se mu okamžitě postaví… zježí hrůzou všechny vlasy na hlavě

a zahalen do bílého prostěradla, s majestátním krucifixem v ruce, biblí v podpaždí a fotkou Ježíše na palubní desce automobilu vyráží do svého svatého tažení za lepší svět. Naprosto vražedná je pak samozřejmě kombinace obou nepřátel, tedy zbožný psycholog. Tomu se doporučujeme vyhnout už zdálky a rozhodně se nepouštět do žádné diskuse. Jinak totiž snadno skončíte s jedním monoklem po přesném vrhu studijních skript a s druhým od několika dobře mířených úderů krucifixem. Díky Bohu… pardon… naštěstí se vnímání společnosti neustále mění a čím dál tím více lidí už je zvyklých brát herní průmysl coby stejnou součást kultury, jakou je již dlouhou řadu let řekněme průmysl filmový.

Proč vlastně to všechno?

Známe základní skupiny hráčů i jejich nesmiřitelných odpůrců, ale stále je nezodpovězena zásadní otázka. Proč vlastně hrajeme? Co je to za věc, která nás přitahuje k počítači stejně, jako magnet přitahuje železo nebo světlo lampy noční můru? Ohrané tvrzení říká, že úplně na každou otázku existuje celá řada možných, leč zaručeně špatných odpovědí. O jednu se pokusíme:

Co když je to z úplně stejného důvodu, z jakého například už od dětství čteme? Snad každý člověk chce alespoň v duchu prožívat fantastická dobrodružství. Chceme žít společně s Robinsonem Crusoem na jeho pustém ostrově a očekávat příjezd kanibalů. Chceme být ve světě mýtických a hrdinných válečníků a prožívat s nimi krvavé bitvy na rozlehlých pláních a v hlubokých lesích vybájených zemí.

Analogie knihy a počítačové hry není vybrána náhodou. Jistě ze svého okolí znáte spoustu lidí, kteří už skoro vůbec nečtou, protože je to prý nebaví. Přitom je však naleznete u takových herních titulů, které v sobě skrývají až mnoho set stránek textu vytvářejícího spletitý příběh a složité dialogy, zastupující přímou řeč. Taková hra je ve své nejryzejší podstatě vlastně interaktivní knihou, navíc obohacenou o všechny vizuální i zvukové vjemy.

Kdo z vás si během detailního popisu krajiny v duchu nepředstavuje, jak by asi vypadala ve skutečnosti? Kdo nedává sám pro sebe alespoň hlavním postavám fiktivní obličeje? Ve virtuálním světě tato nutnost odpadá. Počítač zkrátka dokáže uspokojit více vašich smyslů současně, samotná podstata však zůstává stejná.

Na závěr tohoto vážněji laděného zakončení celého humorného tématu proto zbývá dodat, že dokud bude existovat něco jako lidská fantazie a představivost, pak budou existovat i počítačové hry a společně s nimi i my, jejich věrní "čtenáři".

DXT Computers
KONFIGURACE PC NA PŘÁNÍ
VÁNOČNÍ SLEVY
+ SOFTWARE V HODNOTĚ NĚKOLIKA TISÍC KČ ZDARMA
VÝHODNÉ SPLÁTKY
AKCE REPRO 120W ZDARMA nebo sluchátka s mikrofonem při předložení tohoto kuponu ke každému PC
DXT KOMPLET SPECIAL
AMD Sempron 2200+, 128MB DDR, 40GB HDD, FDD, VGA SIS 2D/3Dint, SB 3D 5+1 surround sound, LAN 10/100 Mb/s, DVD-ROM 16x/48x, 17" monitor TCO95, klávesnice, myš
od 340,-/měs. s DPH 11.889,-
9.990,-
Ještě nižší ceny
DXT MAX
AMD Sempron 2500+, 256MB DDR, 80GB HDD, FDD, VGA ATI 9550 128MB, SB 3D 5+1 Surround Sound, LAN 10/100 Mb/s, DVD-RW/CD-RW, 17" monitor TCO95, klávesnice, myš
SLEVA
14.990,-
od 500,-/měs. s DPH 17.638,-
PRESTIŽNÍ ZNAČKA POČÍTAČŮ
MINIMÁLNÍ CENY
VÝBĚR Z PC SESTAV:
SESTAVÍME VÁM POČÍTAČ PŘESNĚ NA MÍRU
Každý počítač DXT prochází náročnými výstupními testy s maximálně vyladěným BIOSem a ztišeným chodem ventilátorů.
DXT BLUE LASER
Intel Celeron 2,4GHz
operační paměť 256MB DDR, pevný disk 40GB ATA100, FDD 3.5", 3D grafická karta up 64 MB, SB 5+1 surround, LAN, CD-ROM
SLEVA
od 260,-/měs. s DPH 9.271,-
7.790,-
DXT STAR 2010
AMD Sempron 2400+
operační paměť 256MB DDR, pevný disk 80GB ATA100, FDD 3.5", 3D grafická karta GF 4000 64MB TV, SB 5+1 surround, CD-ROM, LAN
SLEVA
od 290,-/měs. s DPH 10.104,-
8.490,-
DXT MANAGER
Intel Celeron 2,8GHz
operační paměť 256MB DDR, pevný disk 80GB ATA100, FDD 3.5", 3D grafická karta GF 4 128MB, AGP, SB 3D stereo surround, LAN, DVD-ROM
SLEVA
od 350,-/měs. s DPH 12.483,-
10.490,-
DXT TURBO 3000
AMD Athlon64 XP 3000+
operační paměť 256MB DDR, ATA100, FDD 3.5", 3D graf. ATI Radeon 9550 128MB, SB 5+1 surround DVD-ROM 16x48x LAN
SLEVA
od 450,-/měs. s DPH 16.054,-
13.490,-
ZÍSKANÁ PRESTIŽNÍ OCENĚNÍ:
DOPRAVA ZDARMA
EXPRESNĚ PO CELÉ ČR DO 24h
... A VÍCE NEŽ 10.000 POLOŽEK K PC A KOMPONENTŮM ZA EXTREMNĚ NÍZKÉ CENY!!
271 742 467
Provozní doba: Po - Pá: 9,30 - 18,00h; So: 10:00 - 14:00h
PRAHA 10 - Krymská 35, Tel.: 271 742 467, 69
BRNO - Kamenná 1, Tel.: 543 211 417, 603 547 322
LIBEREC - Husova 33, Tel./fax: 485 108 644
PLZEŇ - Klášterní 25, Tel.: 377 455 388, 89
ZLÍN - Vodní 453, Tel./fax: 577 431 491
JIHLAVA - Havířská 22, Tel./fax: 567 155 060
OSTRAVA - 28. října 215, Tel./fax: 596 634 908
OLOMOUC - Masarykova tř. 28, Tel.: 585 423 895
HRADEC KRÁLOVÉ - Pražská 590, Tel.: 495 535 754
ÚSTÍ N. LABEM - Hrnčířská 18, Tel.: 475 209 312
KARLOVY VARY - Sokolovská 80, Tel.: 353 540 630
Č. BUDĚJOVICE - Husova 109, Tel.: 385 310 025
TÁBOR - Budějovická 543, Tel.: 777 774 755
MARIÁNSKÉ L. - Kubelíkova 805, Tel.: 354 627 601
Ceny jsou uvedeny bez DPH, v kategorii silver, platné při předložení této inzerce do 14 dnů od distribuce a platbě v hotovosti. Změna cen a sortimentu vyhrazena. Doprava zdarma platí pro objednávky nad 10.000,- Kč. Tiskové chyby vyhrazeny.
www.dxt.cz

Knights of the Old Republic II: Sith Lords

RPG perla loňského roku se vrací. Jaké novinky přinese? Naše detailní preview vám to prozradí…

Dean F. Travis, zahraniční dopisovatel
Redakční učitel angličtiny a fanoušek akcí, RPG a RTS

Výrobce Obsidian Entertainment **Vydavatel** LucasArts **Distributor v ČR** Cenega **Homepage** www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords/ **Datum vydání** 2004/2005

Minulý rok sice nebyl na RPG zrovna nejbohatší, ale vedle vynikajícího Gothic 2 spatřil světlo světa i veleočekávaný titul ze stáje BioWare – Knights of the Old Republic – a stal se s přehledem jednou z nejlepších her roku. Samotná licence nejznámějšího sci-fi prostředí Star Wars značila velký úspěch. Když se k tomu přidal ještě úžasně epický příběh a skvělá hratelnost, která nabídla až neuvěřitelně kompaktní zážitek, nestálo rytířům při povýšení na krále žánru nic v cestě.

Velký úspěch = brzké pokračování. Tuto tradiční obchodní rovnici vydavatelská společnost LucasArts hodlala dodržet. Byl tu ovšem menší háček – BioWare měli (a stále mají) práce až nad hlavu a, jak už dokázali mnohokrát, neholdují nastavované kaši. A tak se ke hře dostal nově vzniklý tým Obsidian Entertainment, sestávající ze zaměstnanců zrušeného Black Isle Studia.

V každém světě najdete odlišnou kulturu i přístup lidí k probíhající válce

Jen pět let?

Pokračování však rozhodně nepřinese nějaké revoluční změny; bylo by to ostatně naprosto zbytečné a spíše kontraproduktivní. Kdo se orientuje v nekonečném univerzu strýčka Lucase, jistě ví, že si významná ikona filmového průmyslu s časovým vymezením rozhodně nebere servítky. Jedno milénium sem, jedno zase tam. Star Wars je přesto pořád tou úchvatnou a technologicky vyspělou pohádkou, která je ve své mytologii nečekaně hluboká a také temná. V případě Knights of the Old Republic jsme se přemístili do časů Staré republiky, zhruba 4000 let před první epizodu, která je sama od původní trilogie na hony vzdálená. Sith Lords se ovšem na časové ose drží poněkud zkrátka a s odstupem směšných pěti let volně navazují na předchozí díl.

Po skončení prvního dílu jásala celá galaxie a bujení zla bylo zase na nějakou dobu zastaveno. Za oněch pět let se řád Jediů nestačil ani vzpamatovat a už je tu nová (samozřejmě ještě silnější) hrozba. Na svědomí ji mají Sithové, holdující temné straně Síly.

Jedi, vstávej!

Tvůrci logicky nechtějí o příběhu prozrazovat mnoho; bude však stejně jako v případě jedničky propracován do nejmenších podrobností, obsáhne velkou spoustu šokujících zvratů i emocí, a to hned zpočátku. Výběr hlavního hrdiny ale originalitou nekypí – vžíváte se do role rytíře Jedi, který ovšem od řádu před nějakou dobou odpadl, aby se stal žoldákem.

Se svými bývalými kolegy se náš hlavní hrdina nerozešel zrovna v dobrém, je však jedním z mála přeživších a v podstatě jedinou nadějí na záchranu galaxie. Nezbývá tedy, než daný úkol přijmout – schopností Jediho si však nebudete užívat od samého počátku hry. Léta bez tréninku se logicky projevila, a tak se musíte naučit i takové banality, jako je držení světelného meče. Základní nástin příběhu je sice primitivní, ale dá se očekávat, že tvůrci ho opět dokáží rozvinout v epickou ságu.

Využití příručního plamenometu

VÝROBCE: OBSIDIAN ENTERTAINMENT

Pod názvem Obsidian Entertainmet se i těm největším herním mazákům jen ztěží něco vybaví. Jde totiž o zcela nové uskupení, které založil bývalý ředitel krachujícího Interplaye – Faerghus Urquahart a přivedl si s sebou velkou spoustu bývalých parťáků, kteří se podíleli na takových peckách jako série Baldurs Gate, Icewind Dale či Planescape Torment. Obsidian úzce spolupracují s BioWare a je docela pravděpodobné, že z této kooperace v budoucnu vyjdou další bezkonkurenční hity. Prvním z nich má být právě SW: KotOR II: Sith Lords.

Kde ti všichni známí jsou?

Hráči minulého dílu se zajisté ptají, kam se ztratil Darth Revan, jenž býval vaší odhalenou identitou. Neztratil se tak docela a svou roli v příběhu sehraje vy si však za něj již nezahrajete. A to platí i o dalších osmi postavách předcházejícího dílu. Pryč je Bastilla, pryč je Carth, zůstal jen robůtek T3-M4.

Další robot, sarkasticky vyhraněný HK-47, se postavil na vlastní nohy a potkat bychom ho měli, nikoliv však coby hratelnou postavu. Nemusíte se ale bát, že by vám byla upřena jakákoliv společnost. Hned na začátku potkáte několik pomocníků, mezi nimiž nebude chybět ani jistý Atton Rand, který nejde pro ránu daleko. Předpokládá se, že především s ním budete řešit otázky dobra a zla i to, zda se přidáte na temnou či světlou stranu Síly. Průběh hry by měl být vaší „orientací" ovlivněn více než kdy dříve. Mimo Attona narazíte také na další postavy (Jedie, Kreu nebo Atris), jejich celkový počet má opět dosáhnout čísla devět.

Příjemná odpolední procházka

Grafický engine pořád vypadá k světu a zvládá jak stísněné prostory, tak rozsáhlé venkovní areály

V samotné akci ale využijete služby jenom tří z nich, včetně hlavního hrdiny, kterého však také můžete nechat na Ebon Hawku.

První krůčky

Ebon Hawk se vrací? Ano, je tomu skutečně tak – tento proslulý vesmírný koráb slaví svůj comeback ve velkém stylu a opět se stane vaším útočištěm na všech cestách. Co se týče výběru postav na výpravu, čeká vás mnoho změn a novinek. Hrdinové prvního dílu se nepyšnili zrovna ideálním vybalancováním svých schopností. Nejúdernější kombinace sestávala ze tří Jediů, hráč tak byl ochuzen o množství zajímavých dialogů a také úkolů, které se pojily právě s ostatními nepoužívanými charaktery. Sith Lords budou v tomto ohledu trochu více nalinkovaní a v určitých momentech vám prostě nakáží vzít tu kterou postavu, protože bez ní je daný úkol nesplnitelný.

Začátek se odehraje na těžební kolonii Peragus, kde se, obestřeni rouškou tajemství, probudíte v místní nemocnici, aby vás po chvíli varovala neznámá Krea před chystaným útokem na zdravotnické zařízení. Začátek je tedy plně srovnatelný s jedničkou, kdy jsme něco podobného absolvovali na vesmírné lodi. Jde zároveň o tutorial, na němž se nováčci naučí základy mírně inovovaného a komfortnějšího ovládání.

O něco později se ocitnete u Ebon Hawku, který ale zažil nepříjemný karambol a je třeba ho opravit. Nalezením potřebných dílů pro opravu se roztáčí kolesa propleteného příběhu, který vás postaví proti zle vyhlížejícím Sithům, především proti Darth Sionovi a na jehož konci snad bude opět rozjásaná galaxie. Jednou z největších chyb prvního dílu byla herní doba, která se zastavila zhruba někde na čtyřiceti hodinách, což v globálu není špatné, ale u RPG by se dalo očekávat ještě více. Na druhou stranu je třeba si připomenout, že hra byla po celou dobu velice intenzivní a dynamická, v podstatě neobsahovala hluchá místa. Podobně tomu bude i u Sith Lords, nečekejte proto přehnaně dlouhé dobrodružství, zato však napěchované až po okraj. Osobně se mi podobný přístup líbí více, než rozvláčné tahanice o ničem.

Na střelnici mi to nikdy nešlo

Taky způsob, jak vyjádřit hrdinovu rychlost

Oslíčku, otřes se!

Co dělají BioWare?

BioWare Sith Lords nevyvíjí z prostého důvodu – mají práce až nad hlavu s novými, originálními projekty, které tuto firmu vždy charakterizovaly. První z nich nese název Dragon Age a půjde o RPG zasazené do zcela nového fantasy světa, který si autoři kompletně vymysleli. Má své vlastní rasy, kulturu atd. Druhý titul nese název Jade Empire a zatím je tvořen výhradně pro konzoli Xbox, ovšem je zde velká možnost konverze na PC. Jde o zajímavé akční RPG inspirované starou čínskou mytologií. Poslední hra, o níž se ví, že vzniká v kancelářích BioWare, zatím nemá název. Ví se jen, že je to rovněž RPG a využije síly mocného Unreal enginu 3.

Wow, tak ten to schytal!

Chlape, s tímhle okamžitě alou na olympiádu!

S tím železným šmejdem chlapec moc šancí nemá

Aurora engine

Po 2D izometrickém Infinity enginu se BioWare podařilo vytvořit další vynikající nástroj pro tvorbu RPG. Aurora engine je již plně 3D a pyšní se velkou flexibilitou, i když na enginy akčních her po grafické stránce nemá. Premiéru slavil v Neverwinter Nights, kde si jeho nástroje osahali i fanoušci při tvorbě četných modifikací. Dobře

JAK SE TĚŠÍME:

Vesmírná cestovka

Projdete si opět pěknou porci planet; celkem jich má být sedm, ovšem na Peragusu se nezdržíte příliš dlouho a vypravíte se na kdysi rozjásaný, nyní však zcela zpustošený Dantooine nebo omrknete vzpourou sužovaný Onderon. Nebude chybět ani zbrusu nová planeta Dxun, kterou si autoři vymysleli přímo pro potřeby své hry. V každém světě najdete místní nezaměnitelné zvyky, odlišnou kulturu i přístup lidí k probíhající válce. Vrátí se i minihry, tedy zcela jistě oblíbená karetní hra Pazaak a zřejmě i další, jako závody kluzáků. Dalším rozdílem oproti minulému dílu je volba jedné z Jedi tříd hned na počátku hry. Ty, ač se jmenují jinak než v prvním dílu, pokrývají zhruba stejné oblasti. Jde o Jedi Master, Jedi Watchman a Jedi Weapon Master. Velký důraz bude opět kladen na výběr mezi světlou a temnou stranou Síly, avšak tentokrát se časem budete moci stát také právoplatným Sithem, rovněž ve třech třídách, což vás od cesty Dobra zřejmě definitivně odkloní. Půjde o Sith Lord, Sith Marauder a Sith Assasin. Volba cesty samozřejmě opět ovlivní interakci s NPC postavami a dočkat byste se měli i několika různých zakončení.

Očima Jediho

Grafický engine se odminula nezměnil, jen lehce vylepšil. Pořád však vypadá k světu a zvládá jak stísněné prostory, tak rozsáhlé venkovní areály. O hudbu se tentokrát nepostará slavný Jeremy Soul, můžeme se však i přesto těšit na melodie, které jako by z ucha Johnu Williamsovi vypadly.

Nečekejte přehnaně dlouhé dobrodružství, zato však napěchované až po okraj

Vedle vynikajícího příběhu hrají prim i propracované souboje podle systému D20. Opět půjde o tahový, ale velice dynamický systém. Souboje budou mnohem těžší, především ty klíčové. Ale nebudete samozřejmě zcela bezbranní – velký důraz je kladen na dovednosti spojené s akrobacií a střelbou. Navíc bude vylepšeno ovládací rozhraní.

Co by to bylo za Star Wars hru, kdyby neobsahovala skvělé Síly? Naštěstí si na tuto otázku nemusíme odpovídat; nových i starých má být dohromady přes sedmdesát a ty se ještě rozdělí mezi světlé a temné. I Jediové budou moci používat některé Sithské síly, ale bude je to stát hodně námahy, tedy i energie. Samozřejmě tato rovnice platí i obráceně. Ve výčtu zveřejněných sil zaujme především Battle Meditation – schopnost, kterou v minulém dílu ovládala Bastilla, ale ve hře se nedala použít. Nyní má jít jen o slabší odvar, ovšem i tak je čtení mysli nepřátel zajímavým zpestřením. Potěší i Force Sight, která vám umožní zjistit, na jaké straně se ta která postava nachází. Force Crush je známé vyzvednutí protivníka do vzduchu neviditelnou silou a jeho zničení zevnitř. Master Fury rozpoutá berserk, při němž je postava sice více zranitelná, ale působí značné škody.

Tvůrci druhého dílu tedy zvolili nejlepší možnou cestu - nabízí nám kvalitu prvního dílu, vylepšenou o několik drobností. I to totiž může stačit k vytvoření bezchybného RPG.

TĚŠÍME SE:
- Špičkový příběh
- Vylepšený bojový systém
- Nové síly
- Hudební doprovod

BOJÍME SE:
- Nedostatek inovací
- Krátká herní doba

Sith Lords nebudou žádnou revolucí RPG žánru a je tomu tak jedině dobře. Knights of the Old Republic ukázalo, že je možné vytvořit kvalitní RPG se špičkovým příběhem i ve Star Wars prostředí, a druhý díl chce nabídnout stejnou, ne-li větší porci zábavy.

NEJLEPŠÍ STAR WARS HRY VŠECH DOB

Série Jedi Knight - čtyři díly se souslovím Jedi Knight v názvu jsou zárukou kvality. První dva díly, vytvářené ještě přímo v LucasArts, ve své době sice oslnily, ovšem mladší hráči již dnes svou archaickou grafikou odradí. Mnohem zajímavější jsou rychle po sobě vydaná dílka Jedi Outcast a Jedi Academy, které se mohou pyšnit skvělou, svižnou hratelností a perfektními souboji se světelnými meči.

Knights of the Old Republic - první RPG ze světa Star Wars a hned pecka, jak má být! Milovníci Lucasova univerza se zde prostě najdou a budou (promiňte mi ten výraz) chrochtat blahem!

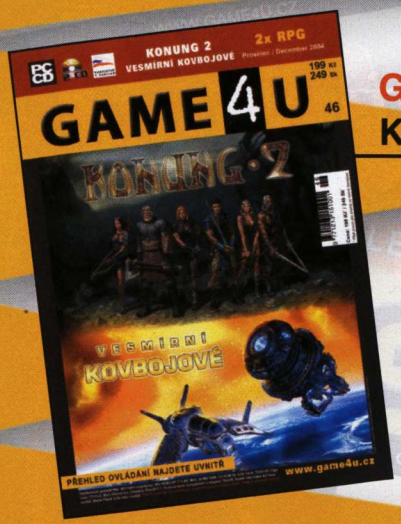
Star Wars: Galaxies - hra, jejíž vývoj byl odhadován na desítky milionů dolarů, po svém vydání v podstatě ovládla západní trh MMORPG, a přes počáteční bugy docela poprávu. Nepřináší do žánru sice nic moc nového, ale disponuje obřím záběrem, který nenechá žádného fanouška SW chladným. S datadiskem s navíc můžete zalétat ve vesmíru.

Star Wars: Battlefront - FPS multiplayerová akce, která sice systémově vykradla Battlefield, ale přesto nebo právě proto se hraje velmi dobře. Podmínkou však je obliba SW, jinak vás ty lasery a podivné rasy příliš neuchvátí.

SW: Galactic Battlefrounds - a tady máme něco pro stratégy. Zde jsou pro změnu vykradení Age of Empires, ale není třeba se pohoršovat. Holdujete-li klasickým RTS, máte na dlouhé týdny o zábavu postaráno.

www.game4u.cz

GAME 4U



Game4U 46
Konung 2 + Vesmírní kovbojové 2x RPG

PC CD

KOMPLETNĚ V ČEŠTINĚ

KONUNG 2

- šest potomků titánů s rozdílnými vlastnostmi a dovednostmi
- velké množství dobrovolných úkolů
- nepřeberné množství zbraní, kouzel a magie
- nádherné grafické zpracování herních lokací
- pokročilá AI a technika boje
- krvelačné nestvůry
- unikátní fantasy svět nasycený tajemnou atmosférou dávných příběhů

VESMÍRNÍ KOVBOJOVÉ

- ohromný vesmír, který obsahuje 50 hvězdných systémů a více než 200 planet
- početné vybavení kosmických lodí a vesmírných artefaktů
- použití až 15 vesmírných zbraní
- 20 různě obtížných a vzrušujících misí
- 15 úžasných melodií, jež umocňují atmosféru hry

199,-

právě teď kupujte v prodejnách tisku,
pak na tel.: 257 189 540
nebo game4u@game4u.cz

FERDA
CD-Romek

PC CD

KOMPLETNĚ V ČEŠTINĚ

Na CD najdete:

Ferda slíbil královně, že pohlídá dětičky ve školce. Pytlík ho ale zlákal na ryby, protože se Beruška nabídla, že škvrňátka pohlídá. Malí nezbedové se jí však rozutekli a Ferdovi nezbývá než je najít. Nevěřili byste, kam až takové malé miminko může zalézt!

Jakmile Ferda některé dítko vysvobodí, dovede ho zpět do školky, kde mu brouk Pytlík vymyslí hru: *pexeso*, *domino*, *omalovánky* nebo *skládačky*

V časopise najdete:

Komiks
Angličtinu
PC školu
Luštění o ceny
Vánoční soutěž
Stolní hru
Skládačku

199,-

www.cdromek.cz

FERDA MRAVENEC © 2004 ECP. Licence Merchandising Prague.

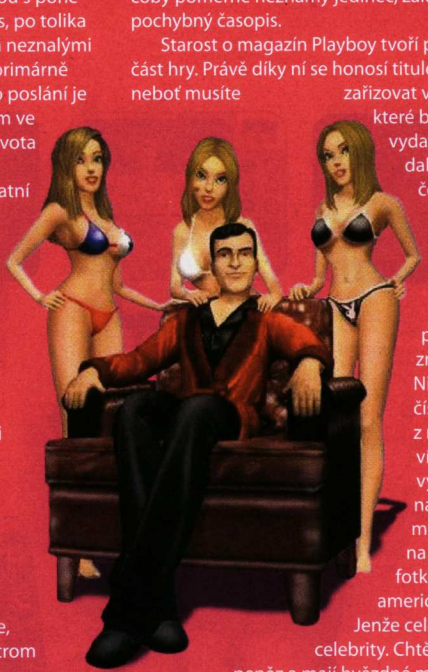
Playboy
The Mansion

Představte si legendární The Sims se špetkou erotiky. Že je právě taková hra pro vás jako dělaná? Pak si nenechejte ujít Playboy: The Mansion, v jehož nitru se skrývá velký potenciál – anebo potence?

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně

Časopis Playboy je dnes již opravdovou legendou, bohužel legendou s poněkud špatnou pověstí. I dnes, po tolika letech existence, totiž bývá neznalými mravokárci označován za primárně pornografické periodikum. Přitom jeho poslání je úplně jiné. Společnost s černým ušákem ve znaku ztělesňuje kult, respektive styl života některých vyvolených.

A právě proto vznikla hra. Aby i ostatní mohli nahlédnout do světa plného luxusu, krásných žen a alkoholových radovánek. V takové hře se nemůžete ujmout role nikoho jiného než samotného Huga Hefnera, zakladatele Playboye. Ten, jak možná víte, žije v absolutním přepychu ve svém sídle, kolem kterého se traduje řada mýtů. A konečně je také my, obyčejný smrtelníci, můžeme díky role-play strategii Playboy: The Mansion odhalit.



The Sims vs. Playboy

Cíle hry úzce souvisejí se základními povinnostmi každého správného muže, tedy obligátními: postav dům, zasaď strom a zplodˇ syna. V tomto případě je ale pověstné úsloví decentně pozměněno na: postav honosné sídlo, založ časopis a najmi modelky. Playboy by si člověk na první pohled mohl splést se sérií The Sims, nicméně to by byla docela chyba. Zatímco v nejprodávanější PC hře všech dob máte na starost život jedné konkrétní rodinky, zde se musíte starat o početnou skupinu lidí, kteří vaši společnost do značné míry svými vlastnostmi ovlivňují. V Plaboyi začínáte v „obyčejné" vilce coby poměrně neznámý jedinec, zakládající nějaký pochybný časopis.

Starost o magazín Playboy tvoří podstatnou část hry. Právě díky ní se honosí titulem strategie, neboť musíte zařizovat všechny věci, které byste od role vydavatele a šéfredaktora časopisu čekali. V prvé řadě obsah. Abyste získali čtenáře, musíte do svého časopisu nalákat známé lidi. Nikoho nebaví číst si o Aničce z moravské vísky (ano, výjimky se najdou), když se může podívat na atraktivní fotky prvotřídní americké herečky. Jenže celebrity jsou celebrity. Chtějí spoustu peněz a mají hvězdné manýry. Chce to stylové aranžmá, kvalifikovaného fotografa s nápady a množství jiných elementů.

Žijte stylově!

Pokud vše dobře vybalancujete a začnete vydělávat, jste z nejhoršího venku. Když však budete chtít postupovat po společenském žebříčku výš, budete muset být dostatečně reprezentativní. Postavíte tenisové kurty, bazény, jeskyně s vířivkami, vybavíte domácnost zlatými klikami, velkoplošnými televizory, tanečními parketami a hlavně (!) velkými ložnicemi. Zkrátka vše tak, aby se u vás vaši VIP hosté nenudili.

Jelikož je Playboy hlavně o životním stylu plném večírků a sám jeho představitel by měl dbát na patřičnou image šarmantního záletníka, měli byste se podle toho umět chovat (nebo to alespoň předstírat). Vaše večírky by rozhodně neměly být o zdvořilostních frázích a počasí. Právě naopak, připravený fotograf bude jen čekat, až se party správným způsobem zvrhne.

To samé platí i při jednání se sponzory. Pakliže si nebudete rozumět s bohatým potencionálním kupcem reklamy, nemusíte ještě ztrácet hlavu. Obchody se dají uzavřít beze slov. Stačí, když se o dotyčného postarají šikovné Playmate nebo když bude okouzlen vybaveností vašeho impéria. To mi připomíná, že dívka měsíce spadá rovněž do vaší kompetence. Na titulní stránku lze vybrat jak upoutávací texty na nejpikantnější články, tak i postavu, v jejímž duchu se dané číslo bude nést. Jak čas plyne, mění se i celosvětové trendy. Jestli chcete vybudovat svému časopisu pověst, musíte předběhnout dobu a ony trendy určovat sami!

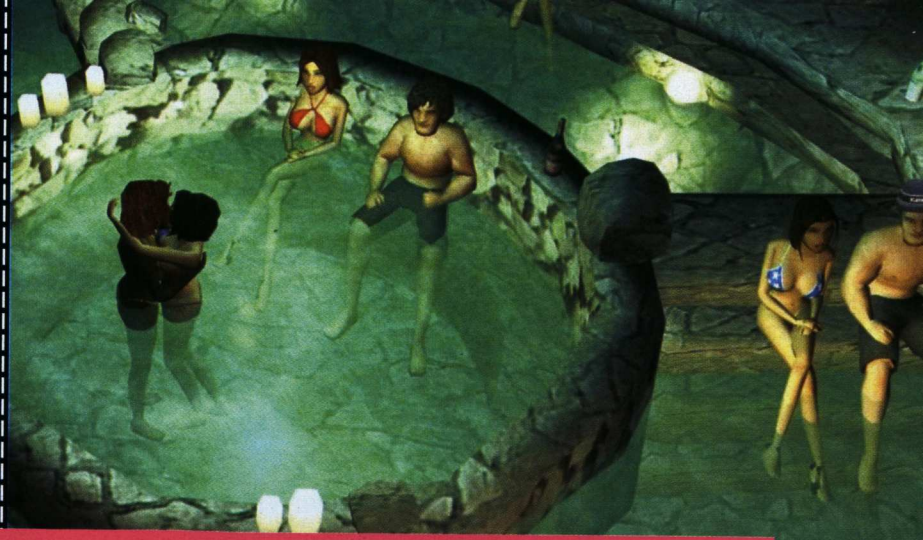
Výrobce: Cyberlore Studios

Cyberlore Studios jsou v okruhu vývojářů poměrně známí. Pokud jste okusili robotí války v MechWarrior 4, převzali vládu nad světem v Risk, poničili své nepřátele ve strategii Majesty, nebo jen spustili datadisky legendárních Warcraft II či Heroes of Might and Magic II, na úvodní obrazovce se vám jistě mihlo jejich logo. V současné době pracují jen na Playboy: The Mansion. Na výstavě E3 uspořádali velkolepou show, na níž nesměli chybět obdivovatelé hezkých slečen.

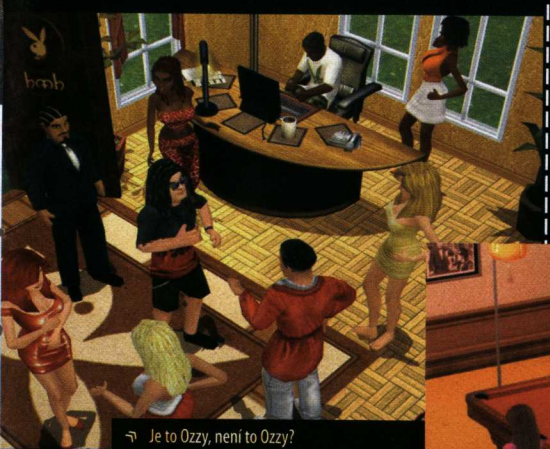
Výrobce Cyberlore Studios **Vydavatel** ARUSH Entertainment **Distribuce v ČR** Playman
Homepage www.playboythemansion.com **Datum vydání** 1. čtvrtletí 2005

Staňte se magnátem

Tohle všechno okusíte celkem ve dvou módech. Prvním z nich je klasická kampaň, kdy musíte spojit příjemné s užitečným, abyste byli světovou, mezinárodně uznávanou ikonou. Čili najímání vlastního personálu, večírky, zvaní hostů, navazování nových známostí, rozšiřování majetku atd. Trochu netradičně se potom jeví takzvaný empire mód. Ve dvanáctce jednotlivých misí se vždy pokusíte dosáhnout maxima ve zvolené oblasti. To znamená, že jeden z úkolů bude stát se nejslavnějším a jindy zase třeba nejzámožnějším. Jen podotýkám, že se obě dvě kampaně nesou v ryzím Playboy stylu. Prostřednictvím svého vlivu musíte společnost přesvědčovat o pozitivním postoji k sexu a ukazovat cestu ke kvalitnějšímu životu. K tomu vám dopomáhej černý králíček.



Jestli chcete vybudovat svému časopisu pověst, musíte předběhnout dobu a trendy určovat sami!



Je to Ozzy, není to Ozzy?

To bude nahotinek, říkáte si. Jenže ona to ani nemusí být docela pravda. Autoři se nechali slyšet, že se i přes lechtivý námět bude jednat o hru kategorie M (17 a výše), tedy nikoliv AO (Adults only – pouze pro dospělé). Neděste se, i tak se žádný celibát nekoná. Občas se v Playboy: The Mansion mihne nějaká ta spoře oděná slečna, což se ale na druhou stranu může stát jen ve verzi pro PC. Možná víte, možná tušíte, že Sony vyhlásilo nahotě válku, a proto na PS2 zřejmě zapanuje menší cenzura. V žádném případě nebudete ochuzeni o sexy pózy známých, ale i zcela neznámých slečen, byť zcela zahalených.

A ještě jeden snímeček

Playboy se samozřejmě bude odehrávat v kompletně trojrozměrném prostředí. Po vzoru The Sims 2 lze s kamerou dělat doslova psí kusy. V kontrastu s tím jdou bohužel omezené detaily. Jedno zahraniční periodikum přirovnalo grafické zpracování ke konzolovým titulům, s čímž se asi majitelé PC jen stěží vypořádají.

Hugo to s tágem umí.

Takže si to shrňme. Zpočátku neznámý, leč velice ambiciózní a plný nápadů, zakládáte svůj vlastní časopis pro opravdové muže. Časopis, jenž určuje trendy a vyjadřuje to krásné z lidského života – Playboy. Nemáte sice dostatek prostředků pro nějaký přepych, ale jakmile své papírové dílko uchytíte na trhu, začnou se vám sypat zlaťáky v kvantech. Vylepšujete sídlo, najímáte stálý personál, zvete celebrity, pořádáte večírky, fotíte, fotíte, fotíte, děláte interview s osobnostmi a ještě jednou fotíte. K tomu všemu připočtěte dvě kampaně, fůru možností ve vedení časopisu, možnost ovlivnit jeho směr a dostanete originální mix simulátoru, strategie a RPG. Jestliže autoři splní všechny své sliby do posledního puntíku, mohlo by se jednat o vydařenou hru s neotřelým konceptem. A hlavně také po dlouhé době konečně nějaký kvalitnější erotický titul! Jak to nakonec dopadne, se dozvíme už zakrátko, konkrétně v prvním čtvrtletí 2005.

TĚŠÍME SE:

Zase něco nového
Možnost být bohatý a bez zábran
Fotografování slečen a osobností

BOJÍME SE:

Krátká herní doba?
Grafika nevalné kvality
Zvykneme si na život v přepychu

Playboy: The Mansion se nedá zařadit do žádné žánrové škatulky - do vínku mu bylo dáno mnoho rozličných věciček, jako je simulátor života boháče, obchodní strategie a některé RPG prvky ve vedení časopisu. Hlavní devíza je ale z jiné oblasti - EROTIKA!

Erotika ve hrách

Zajímá vás, které komerční herní tituly se proslavily svým důrazem na erotiku?

Lula
Zahrát si na filmového producenta a přitom se věnovat erotickému průmyslu? Idea hry, jejíž proslavené jméno bohužel není měřítkem kvality. Uvidíme, na kolik tuto skutečnost změní dokončovaná Lula 3D.

Larry „na tisíc způsobů"
Představovat legendárního svůdníka Larryho je jako seznamovat vás s existencí herního průmyslu. Malý postavou, velký charismatem a osobním kouzlem – takový byl, je a podle všeho také bude sympatický Larry.

Singles
Proslavení The Sims v erotickém kabátě? Sen fanoušků, který se stal skutečností. Bohužel, legendou inspirované dílo zůstalo ve stínu svého vzoru, byť nabídlo vcelku kvalitní zábavu. Snad příště.

JAK SE TĚŠÍME:

Empire Earth 2

Civilizace v reálném čase? Proč ne!

Výrobce Mad Doc Software **Vydavatel** Sierra **Distribuce v ČR** Cenega
Homepage www.empireearth2.com **Datum vydání** 1. pololetí 2005

Historie je mocná čarodějka. Láká nás k boji se Senátem či proti němu v Rome: Total War, žene nás do stavění pyramid v Children of The Nile, staví před nás středověké hrady jako Age of Empires 2 anebo Napoleona v Cossacks 2. Úplně nejlepší ale je, když nabízí všechno dohromady. Udělala to Civilizace a neprohloupila. A stejně tak si počínali autoři Empire Earth 2, kteří se rozhodli převést Civilizaci do reálného času.

Začínáte při pravěkých honitbách s mamuty a končíte ve futuristickém období plném robotů

Hlídky na stráži

Od mamuta po robota

Základ hry je stejný jako třeba v konkurenčním Rise of Nations; máme tu strategii, která postupně prochází všemi obdobími lidské existence. Vývojáři celé dějiny rozdělili do 15 epoch. Začínáte s klacíkem a pazourkem v ruce při pravěkých honitbách s mamuty a končíte ve futuristickém období plném robotů a počítačů.

Přechod mezi etapami lidského vývoje se děje plynule na jedné mapě. Stačí nashromáždit dostatečný počet surovin a vytrpět si přerodovou fázi, načež tradá – z neandrtálce máme relativně rozumného člověka, později třeba starověkého občana, lučištník se vám se zaklepáním novověku na dveře promění ve vojáka s mušketou a tak dále. Vylepšují se i budovy, možnosti výzkumu, přibývají suroviny. V základnách z nich vyrábíte nové jednotky, které posléze padnou v bitvě o nový životní prostor pro další báze.

Celkově tedy žádná velká revoluce, čím se tedy autoři hodlají odlišit? Vyjma právě netradičního rozčlenění mezi tolik různých historických období a další diferenciace v podobě 14 různých národů by to mělo být zejména důrazem na hratelnost.

Empire Earth 2 by neměl být hrou pouze pro hard-core fandy, ale pro všechny vrstvy hráčské obce. Začátečníci budou moci hru zpomalit, snížit rychlost dělníků, snížit limity pro výrobu, využít pomoci rádců a odbourat tak prvotní „mořskou nemoc" z neznámého prostředí. Fajnšmekři naopak ocení pokrokovou umělou inteligenci, která nepodvádí a má stejné startovní podmínky jako hráč. Její silnou zbraní je vysoká adaptibilita.

I když není pevně dáno, zda se na mapě střetnou rozsáhlé stalinovské armády nebo malé elitní eskadry, hra se vám snaží generálskou pozici maximálně ulehčit. Těžba je naprosto intuitivní a vždy dostupná z obrazovky (stačí dvakrát kliknout a převelíte tak dělníky z dolů do farem).

14 různých národů, takové je již zmiňované kvantitativní vyjádření variability hry. Nejvíce času přitom strávíte s Korejci, Němci a Američany, kteří tvoří nosnou kostru tří hlavních kampaní. Za Korejce projdete pravěkem, starověkem a středověkem. S nástupem Pruska vstoupíte do wehrmachtu a nejnovější dějiny od španělsko-americké války po nástup robotů prožijete v zemi neomezených možností. Ve volitelných misích si ale budete moci vyzkoušet hru za další národy – Římany, Turky, Egypťany či Řeky.

Jejich vlastnosti i vzezření budou samozřejmě různorodé, nicméně největší rozmanitost jim dodáte vy. A není řeč jenom o poslední dobou standardních RPG prvcích, ale například o „Crown" systému, který spočívá v ocenění vašich dosavadních aktivit na ploše. Když třeba budete mít po delší dobu nejlepší armádu na mapě, získáte navíc další bonusy.

Hrrr na ně

Abyste se nesoustředili pouze na obranu, je každá z map rozdělena do tzv. teritorií. Každé z nich přitom má svou omezenu kapacitu těžby, populace atd. Hra vás takto motivuje k větší rozpínavosti. Nemůžete jen tak sedět na zadku a schovat se za novodobou Maginotovu linii.

Zabránit tomu však nemusíte jen vojskem, ale také diplomacií. Ta je v Empire Earth 2 velice sofistikovaná. Můžete dojednávat časově ohraničená příměří, aliance, průchody nepřátelským územím či jiná spojenectví.

Předností hry má být skvělá trojrozměrná grafika, která kromě tradičních efektů nabízí i kousky efektivní. Řeč je zejména o variabilním počasí, které nejenže stylově připomene zimní plískanice za okny, ale rovněž také značně změní situaci na bojišti. Doufejme, že nezpomalí i tvůrce, kteří by nám podle posledních vyjádření rádi naservírovali hru ještě v první polovině příštího roku.

Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v realitě i ve virtuálním prostředí

TĚŠÍME SE:

- Civilizace v real-time hávu
- Adaptabilní umělá inteligence
- Zjednodušený mikromanagement
- Diplomatické intriky

BOJÍME SE:

- Přílišná podobnost s prvním dílem
- Sjednocení celého Německa

Tradiční real-time strategie na bázi Civilizace, pokrývající období celých lidských dějin, a navíc vyšperkovaná k dokonalosti? Rise of Nations, třes se!

PETRA

VYKOUPÍME VÁŠ STARÝ POČÍTAČ PROTIHODNOTOU!

intel inside pentium 4

PETRA C29

Výkonný multimediální počítač s procesorem Intel Celeron

- procesor Intel® Celeron® D 340 2.93 GHz
- paměť 512 MB DDR400
- základní deska ASUS P4P800S-X
- pevný disk 120 GB 7200 ot. 8MB cache
- FDD 3.5", DVD±R/RW vypalovačka LG 4160 (16x/8xDVD+R/-R, 4xDVD±RW,5xDVD-RAM)
- 3D grafika Radeon 9600Pro 128MB TV-out DVI
- zvuk 5.1 integrovaný, síťová karta 10/100 Mbit.
- černo-stříbrné provedení, tichý 350W zdroj
- 8xUSB 2.0 (2 vpředu)
- multimediální klávesnice, optická myš
- velký komplet OEM softwaru*
- záruka 2 roky
- 17" monitor LG 710S (1024x768/85Hz)

21.990,-

vč. DPH

na splátky : 2.199,- ihned + 20x 1.134,-
navýšení : 13%, RPSN : 13,1%

PETRA E24

19.490,-

vč. DPH
na splátky : 1.949,- ihned + 20x 927,-
navýšení : 13%, RPSN : 13,1%

Počítač určený pro domácí nebo kancelářské využití.

- procesor Intel® Pentium 4® HT 2.4 GHz Prescott
- paměť 256MB DDR400
- základní deska ASUS P4P800S-X
- pevný disk 80 GB 7200 ot.
- FDD 3.5", DVD±R/RW vypalovačka LG 4160 (16x/8xDVD+R/-R, 4xDVD±RW,5xDVD-RAM)
- 3D grafika GeForce FX5500 128MB TV-out DVI AGP
- zvuk 5.1 integrovaný, síťová karta 10/100 Mbit.
- černo-stříbrné provedení, tichý 350W zdroj
- 8xUSB 2.0 (2 vpředu)
- multimediální klávesnice, optická myš
- velký komplet OEM softwaru*
- záruka 2 roky
- 17" monitor LG 710S (1024x768/85Hz)

PETRA N-1200

24.990,-

vč. DPH
na splátky : 2.499,- ihned + 20x 1.289,-
navýšení : 13%, RPSN : 13,1%

Lehký a přenosný notebook

- 14" TFT displej (1024x768)
- procesor Intel® Celeron-M 1.3 GHz
- paměť 256MB DDR
- chipová sada Intel® 855GME
- pevný disk 30 GB
- combo DVD/CD-RW
- 3D grafika Intel®
- audio AC972.0, faxmodem, síťová karta 10/100 Mbit.
- černo-stříbrné provedení, tichý 350W zdroj
- 4xUSB 2.0, 1xIEEE1394, PCMCIA
- Li-Ion baterie (výdrž až 3 hod)
- hmotnost : 2.4 kg
- velký komplet OEM softwaru*
- záruka 2 roky

PETRA C30T

25.990,-

vč. DPH
na splátky : 2.599,- ihned + 20x 1.340,-
navýšení : 13%, RPSN : 13,1%

Multimediální počítač s výborným poměrem cena/výkon.

- procesor Intel Pentium 4 HT 530 3.0 GHz Prescott
- paměť 512 MB DDR400 Dual Channel
- základní deska ASUS P5GD1 Pro
- pevný disk 160 GB 7200 ot. SATA 8MB cache
- FDD 3.5", DVD±R/RW vypalovačka LG 4160 (16x/8xDVD+R/-R, 4xDVD±RW,5xDVD-RAM)
- 3D grafika GeForce 5750 128MB TV-out DVI PCIe
- zvuk 7.1 integrovaný, Gigabit LAN síťová karta
- černo-stříbrné provedení, tichý 400W zdroj
- 8xUSB 2.0 (2 vpředu)
- multimediální klávesnice, optická myš
- velký komplet OEM softwaru*
- záruka 2 roky
- 17" monitor LG 710S (1024x768/85Hz)

*Velký komplet OEM softwaru obsahuje : antivir AVG 7.0, sw Nero, účetní systém EKONOM, slovník Lingea Lexicon, kancelářský balík programů.

Brno - INTERSPAR, Vídeňská 89a (1. patro) - tel : 5 4321 0003
Brno - Selská 71 - tel : 5 4523 0116
Praha 2 - Legerova 48 - tel : 222 515 501

www.petracomp.cz

Need for Speed Underground 2

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Manga, manga, manga

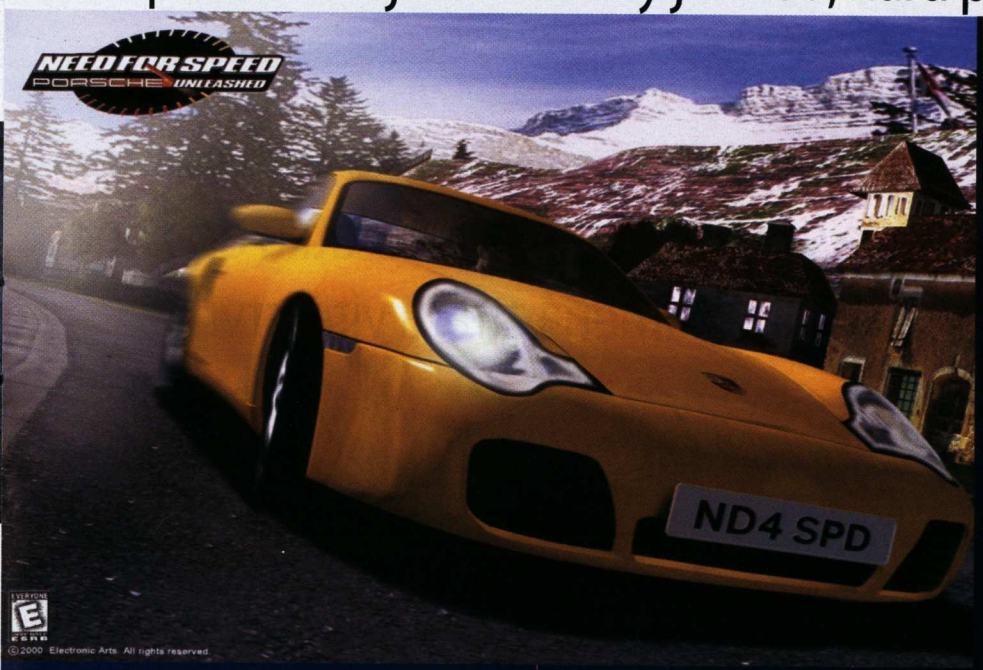
Dva týdny bez pořádného spánku. Proč? Nejdříve týden čekání, poté týden hraní. Need for Speed Underground 2 je závodní bomba a my vám povíme proč.

Žánr Arkádové závody **Výrobce hry** EA Games **Distributor v ČR** EA Czech **Homepage** www.eagames.com/official/nfs/underground2/ **Minimální konfigurace** Procesor 933 MHz, 256 MB RAM, 2 GB na HDD, 32 MB grafická karta **Lokalizace** Český manuál **Cena** 1499 Kč (1289 Kč na doupe.vltava.cz)

Když před necelým desetiletím vydali Electronic Arts svoje arkádové závody, nadchl jejich výtvor recenzenty celého světa perfektní hratelností, na arkádu nezvykle realisticky zpracovanými rozdíly mezi jednotlivými auty, o zvuku nemluvě. Jméno Need for Speed si hráči měli vrýt do povědomí jako málo jiných. A tak se také stalo. Následoval druhý díl, speciální edice, Hot Pursuit, High Stakes, Porsche Unleashed a Hot Pursuit 2. Přes veškerou snahu autorů však šestý díl série nebyl žádnou bombou a Need for Speed pomalu ztrácel svůj lesk. A tak si chlapíci z EA pěkně sedli u Budvaru k jednomu stolu, aby vymysleli, jak z hráčů vytáhnout další peníze a přitom všem si netrhnout ještě větší ostudu.

ní Brooke Burke). Právě ta vám také do začátku půjčí své auto, abyste se mohli alespoň nějak odvézt z letiště (mimochodem - slyšíte správně, opravdu budete moct po Bayview jezdit, jak se vám zlíbí, ale o tom za malou chvilku). Po menší instruktáži v garáži vás Rachel pošle do obchůdku s auty vybrat si vašeho prvního krasavce... tedy, ale vždyť víte, jak to v začátcích chodí. První

Easy je pro sourozence do deseti let, medium pro ty, kdo chtějí opakovat nejtěžší závody jednou, hard pro všechny ostatní



Udělali to nápaditě. Všimli si obliby snímku „Fast and Furious" (v českém překladu Rychle a zběsile) a rozhodli se inspirovat právě zde. Zjistili, že není potřeba narvat hru značkami jako Ferrari, Lamborghini nebo Porsche. Stačí dostatek pěkných holek a trocha neonů. Na tunningové mánii, kterou rozpoutal zmiňovaný film, se dokázala bez obtíží přizivit i hra. Najednou jste brázdili silnice v „ostrých kárách" jako Peugeot 206, Volkswagen Golf nebo Ford Focus. Sázka na vozy, s nimiž se hráči setkávají denně na ulicích, se bez výjimky vyplatila. Need for Speed Underground přinesl skomírající sérii novou jiskru, jež se v nejnovějším, v pořadí už osmém díle rozhořela plamenem.

Trocha čerstvého vzduchu

NFSU2 přímo navazuje na vaše úspěchy v „jedničce", které však neskončily příliš šťastně. Po jedné „nehodě" přišel čas změnit vzduch a vaše kamarádka Samantha vám rozhodně pomůže – v městečku Bayview, vašem následujícím působišti, má totiž známou, neméně pohlednou Rachel (v podávozítko jezdí a nic vám nebrání trochu se po městě rozhlédnout.

Bohužel vašemu rozletu brání na mnoha místech nepěkné průhledné červené zátarasy, nedovolující průjezd do jiných čtvrtí. Pro začátek se tedy musíte spokojit s centrem. Na druhou stranu už to vás svým designem jistě uchvátí – bulváry střídají boční uličky se schovanými obchůdky, nad tím vším se vinou dálnice a samozřejmě vás oslňují všudypřítomná světla, barevné billboardy a ostatní věci, jež tvoří neoddělitelnou součást moderních měst. Občas je dokonce prostředí tak přeplácané, že nevíte, kudy vlastně vede silnice dál, a pár hodin vám zabere, než se v tom chaosu uliček zorientujete. Mapa vám v tom bude neocenitelnou pomocnicí.

Následující části města za centrem rozhodně nezaostávají. Druhou v pořadí, podobně jako centrum laděný Beacon Hill, můžete znát z demoverze, větší pozornost si proto jistě zaslouží Heights. Rozpíná se na kopci nad městem a vlastně není tak úplně čtvrtí – jedná se jen o veliký okruh plný serpentin s další silnicí uprostřed. Závody ježděné v této části závody dokonale prověří vaše jezdecké schopnosti – jedna špatně projetá zatáčka může znamenat konec nadějí na výhru. Další v řadě, Coal Harbor, je rozdělen na východní a západní část a zde situované závody skutečně stojí za to; tmavá zákoutí, velké množství zkratek a další. K tomu všemu adrenalin v rytmu ostré hudby pulzuje ve spáncích a vy si jen užíváte fantastické atmosféry v duchu starých dílů. Tak se mi to líbí.

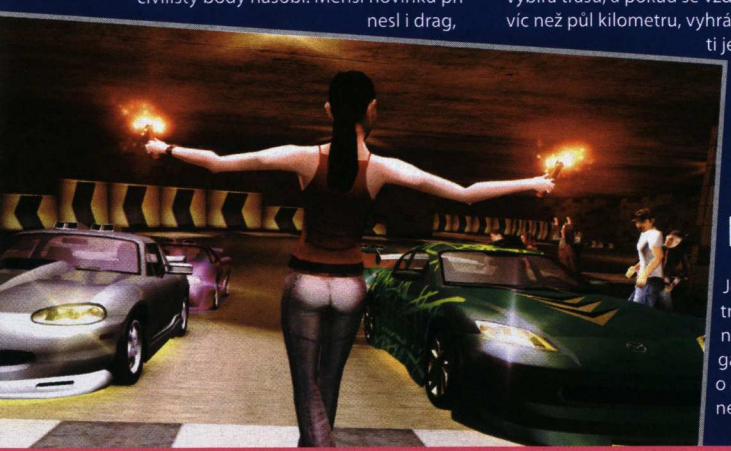
Underground Racing League

Jestliže jsme v NFSU mohli závodění rozdělit na mnoho období mezi jednotlivými turnaji, v druhém díle se nabízí rozdělení podle sponzorství. Po zajetí hrstky závodů se vám totiž přihlásí několik firem, mezi nimiž si vyberete svého patrona. Výběr to není složitý a více méně je jedno, po kom sáhnete. Sponzor vám věnuje další místo v garáži pro nějaké vozítko (těch můžete mít celkem pět) a také dá za úkol zajet určitý počet jím zvolených závodů (na mapě barevné hvězdičky), U.R.L. závodů (Underground Racing League – zlaté kroužky) a nemálo soutěží podle vašeho výběru. Vaše auto se také musí objevit na několika DVD obalech, které doplňují časopisy z minula. Novinkou je, že si občas můžete sami udělat fotku. Podstatné je, že U.R.L. a sponzorem vybrané závody vám nesou mnohem více financí než běžné soutěže. Po splnění podmínek sponzorství dostanete další nabídku a vše začíná znovu. A jaké jsou vlastně závody?

Vedle čtyř mušketýrů z minula – Circuit, Sprint, Drift a Drag (Knockout je pryč, zřejmě proto, že je v podstatě stejný jako klasický okruh) – přibyly StreetX, zmíněné U.R.L. a Outrun. Time Trial je tak trošku bokem a je zastoupen pouze v případě, potřebujete-li dojet k fotografovi kvůli obálce časopisu či DVD. Pojďme si tedy trošku přiblížit ostatní disciplíny.

Okruh je přesně takový, jaký byste čekali. Jede se na dvě nebo tři kola, kromě závěru hry, kdy se dočkáme kol pěti. Už se tedy nekonají žádné šesticí sedmikolové maratony z NFSU – podle mě jasný krok vstříc hratelnosti; závodění je rychlejší a dynamičtější. Na druhou stranu některé tratě (zvláště ty z Heights) jsou dlouhé tak, že jedno kolo stěží zajedete pod tři minuty, což si myslím, že je na NFS slušné. Sprint je stejný jako minule – nic víc, nic míň. V driftu je novinek

zdaleka nejvíce – závodíte společně s ostatními třemi soupeři zaráz, přičemž je jedno, v jakém pořadí dojedete do cíle. Poté, co skončí závod první auto, začne půlminutový odpočet, po němž závod končí bez ohledu na to, zda jste to doválčili do cíle nebo ne. Rozhodující je však stále jen a jen výsledné skóre ze smyků. Drift má navíc i podobu samostatného závodu z místa A do místa B a za přítomnosti „civilní" dopravy. Náraz do vozidla nuluje vaše body stejně spolehlivě jako zeď, na druhou stranu šikovný smyk poblíž nechápajícího civilisty body násobí. Menší novinku přinesl i drag,



Jako třešnička na dortu nám zůstává Outrun. Můžete klidně projít hrou, aniž byste si zajeli byť jediný tento závod, ale to by byla obrovská škoda. Právě Outrun totiž naplno využívá volnosti a dvousetkilometrové sítě silnic, kterou NFSU2 nabízí. O co jde? V Bayview kromě vás a civilistů jezdí i podobní šílenci, jako jste vy. Dokonce je coby oranžové trojúhelníčky vidíte na mapě, a tak se kdykoli můžete za nějakým blízkým oponentem vydat. Pak se mu už jen přilepíte na záď a zmáčknete F1. A začne závod. Ten, kdo je zrovna první, vybírá trasu, a pokud se vzdálí tomu druhému na víc než půl kilometru, vyhrál. Adrenalin. Jeden proti jednomu. Nic netušící řidiči v ulicích. To jsou hlavní devízy Outrunu, který si určitě oblíbíte.

Nákupní horečka

Jestliže jste v NFSU trávili čas buď v závodu, nebo v jakési fiktivní garáži, kde jste se starali o auto, pak zde budete neustále v pohybu. Nějaké místo, kde můžete dělat cokoli s autem nebo si vybírat závody, totiž neexistuje – všechno je někde ve městě. Na vás je, najít si obchůdky, abyste si mohli koupit něco do auta. Stejně tak se k závodu musíte dostavit na určené místo na mapě. Zatímco závody vidíte na mapě vždy (kromě občasných speciálních akcí, o kterých vám váš kontakt řekne přes telefon), obchody si budete muset najít podle barevných světel, která je na silnici označují. A co si vlastně můžete pro svého miláčka (toho čtyřkolového, samozřejmě) pořídit?

V modrém obchodě (Performance Shop) kupujete vybavení do motoru. Zde oproti NFSU není takřka žádná změna, takže pojďme dál (bližší informace najdete v návodu). Zelený obchod (Body Shop) bude jistě často navštěvovan, neboť nabízí sbírku všeho, co jde nalepit na exteriér vozu – nárazníky, boční lišty, spojler, zrcátka ... Novinkou je větší využití karbonového materiálu, který se už neomezuje jen na kryt motoru a spojler, ale temně kostičkované můžou být i nárazníky s lištami, záď, zrcátka i roof scoop (taková ta zbytečnost na střeše). Navíc jsou zde nejen všechny upgrady z NFSU, ale i ještě nejméně jednou až dvakrát tolik nových navíc. Občas tak u výběru součástek strávíte příjemně dlouhé chvíle.

Červený obchod (Visual Shop) pak slouží k barvení všech možných i nemožných součástí vozu, přičemž tradiční trojice typů barev (lesklé, metalické a perleťové) je zachována, jen na výběr je o něco málo

Drift ve čtyřech je občas docela chaos

více odstínů. V červeném obchodě také kupujete vinyly či nálepky. Opět to nejlepší zbývá nakonec – žlutý obchod (Car Specialist Shop) nabízí chuťovečky v podobě neonů, barvených skel, dveří (které se mohou otevírat nahoru, či v duchu dědečků-automobilů naopak), nebo různých modelů tachometrů, jež navíc můžete dále upravovat výběrem barev. Realizovat se také můžete v kufru, kde nad povinnou rezervou nemusí chybět hora reproduktorů, lahve s nitrem, monitory ... a do toho všeho si nechejte dát třeba poblikávající zlatý neon. Jestli vás napadá, že všechny ty upgrady jsou vlastně na nic, nemáte tak docela pravdu. Kromě toho, že se za ně báječně utrácí, je potřebujete kvůli DVD obalům a postupu ve hře – nabídky se totiž odvíjí od klasického hvězdičkového hodnocení vašeho vozu (hvězdiček teď však může být až deset).

Největší výhoda systému obchodů je zároveň i největší nevýhodou. Je báječné, že můžete jezdit po městě, jak se vám zlíbí. Je fajn, že můžete využít zařízení GPS, abyste moc nebloudili. A je příšerně nudné pořád někam jezdit kvůli sebemenšímu mini-vylepšeníčku auta. Je na vás, jak si nutnost nebo privilegium neustálého létání po městě oblíbíte. Pro dlouhé chvíle je tu ale vždy Outrun, který případným nespokojencům může spravit náladu.

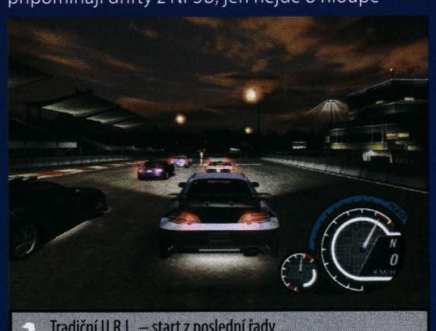
Šachový praporek

Dobře. A jak se tedy nový Underground hraje jako celek? Ovládání je v duchu celé série arkádové tak, že by se i Moorhuhn mohl zastydět. Jinými slovy – NFSU2 se podobně jako

Pošťuchávání se soupeři je samozřejmostí od začátku do konce a takřka jakékoli vaše zaváhání znamená ztrátu vítězství

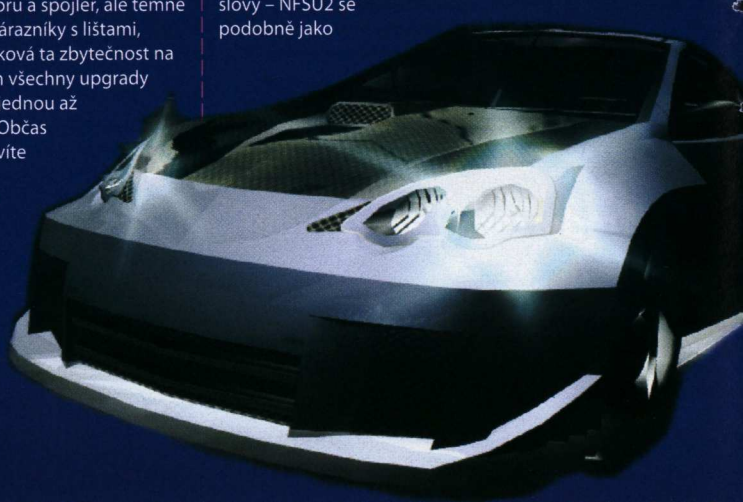
kde vedle klasických mílových tratí je i jedna skoro třikrát tak dlouhá, navíc většina dragů už není rovná a musíte se vypořádat s nepřehledností zatáček.

StreetX je opravdu chuťovka. Jede se bez možnosti použití nitro boostu na tratích, jež velice připomínají drifty z NFSU, jen nejde o hloupé

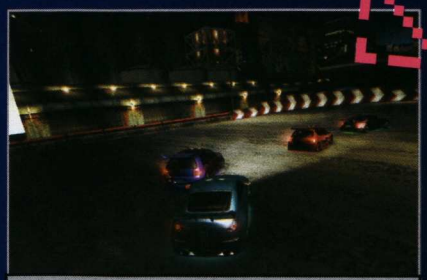


Tradiční U.R.L. – start z poslední řady

smykování, ale jen a jen o vítězství. Pošťuchávání se soupeři je samozřejmostí od začátku do konce a takřka jakékoli vaše zaváhání znamená ztrátu vítězství. Je to disciplína, u níž jsem se zkrátka a dobře navztekal nejvíce. U.R.L. jsou zvláštní závody, jichž se kromě vás účastní dalších pět vozů. Jezdí se buď na závodním okruhu jako vystřiženém ze závodů F1, nebo na letišti. U.R.L. se vyznačuje širokými silnicemi a mnoha pravoúhlými zatáčkami a šikanami – tedy F1 jak vyšitá. Jenom závodění na letišti mě příliš nebavilo; je sice pěkné, když vám každou chvíli nad hlavou přistává nebo vzlétá letadlo, ale design tratí mi příliš nesednul. Možná proto, že jsou všude ohraničeny mantinely, které poměrně brzdí moji zběsilou jízdu.

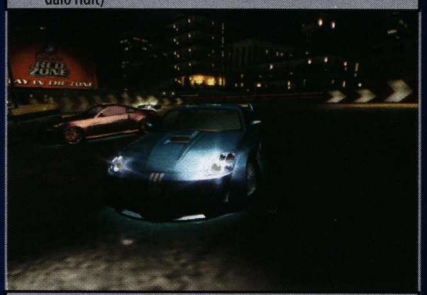


Vhodné pro: Každého, kdo umí střídavě mačkat směrové šipky na klávesnici

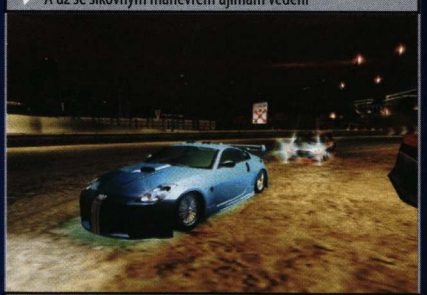


Po startu jsem jako vždycky na krásném čtvrtém místě...

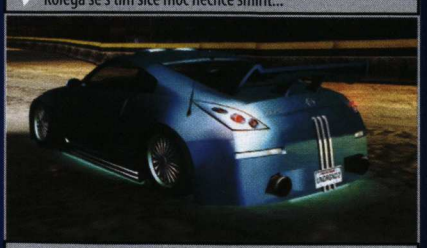
Podívám se na to raději trochu zblízka (ne že by se tak ale dalo řídit)



A už se šikovným manévrem ujímám vedení



Kolega se s tím sice moc nechce smířit...



...jenže já si spokojeně jedu na první pozici do cíle

první díl nedá řídit volantem.

Spokojte se tedy se čtyřmi šipkami a altem pro nitro a budete spokojeni. Všechno je podřízeno jednoduchosti a stačí si zvyknout na místy ne zcela realistické jízdní vlastnosti, abyste mohli uspět – ale to stejně jistě dobře znáte z minulých dílů. Design tratí je, jak jsme už zvykli, nápaditý a po celou dobu hry vás bude mít čím oslovit. Tratě příjemně využívají kombinaci členitého centra, rychlých dálnic i horských silnic v Heights. NFSU2 nabízí zhruba dvojnásobek závodů co jeho předchůdce, tj. něco kolem dvou set. Pro dohrání kariéry stačí vyhrát necelých 150 závodů.

Vizuální zpracování se nese v duchu předchozího dílu, novinkou jsou efekty stmívání, svítání a deště. Denní jízdy se však opět nedočkáme, snad aby lépe vynikla barevnost města. Místy až kýčovitý lesk všeho kolem zůstává zachován, na druhou stranu celkový dojem z grafiky kazí textury domů a objektů obecně (kromě aut samozřejmě) – ty mají totiž rozlišení asi jako ikona ve Windows. Mezi tradiční zbytečné efekty jako je motion blur přibylo ztvárnění kapek při dešti, které vám ulpívají na monitoru, ale často tak vadí ve výhledu, že je raději rychle vypnete, stejně jako zmíněný motion blur – ten však již není tak výrazný jako dříve, a tak se třeba v závodech Drag dá pro lepší atmosféru použít.

Menšího vylepšení se dočkal i soundtrack, v němž se kromě kytarových skladeb objevily i songy připomínající techno či drum`n`base. Zklamáním je tak hlavně pochybná obtížnost – easy je možná pro vašeho sourozence do deseti let, medium pro ty, kdo chtějí opakovat nejtěžší závody maximálně jednou, hard pro všechny ostatní. Na druhou stranu ve většině závodů StreetX a U.R.L. se často přetahujete se soupeři o první místo a nekroužíte v čele s mnohasekundovým náskokem, což hratelnosti jedině svědčí. Bohužel si však příliš neužijete rozšířeného vozového parku. V novém systému se součástky mezi vozy nepřenáší, a tak změna auta znamená dlouhé šetření na to, aby váš nový krasavec skutečně byl lepší a hezčí než starý kousek.

Zaslouží si tedy NFSU2, abyste seděli za jeho virtuální volant? V kariéře obsažené komiksové animace příjemně dotvářejí undergroundovou atmosféru, vozidla mají naprosto dokonalý (myslím tím DOKONALÝ) zvuk, a to navíc s tím, že se mění s každým upgradem, který by na to mohl mít vliv. Jinými slovy zde máme nejlepší arkádové závody, a to nejméně do doby, než přijde Juiced. A i potom to bude hodně zajímavý boj, protože Underground 2 je bez nejmenších pochyb nejzdařilejším kouskem celé série Need for Speed.

VERDIKT

9,3

- ⊕ Město plné silnic, kde se můžete volně pohybovat
- ⊕ Precizní audiovizuální zpracování
- ⊕ Krystalicky čistá hratelnost
- ⊕ Atraktivní nové typy závodů
- ⊖ Menší obtížnost
- ⊖ Nemožnost přenášet součástky mezi auty

Need for Speed Underground 2 je králem arkádových závodů. Není bez chyb – mnohým bude vadit opětovná absence fyzikálního modelu poškození – ale přináší i množství pozitivních novinek. Patří mu uznalý potlesk a tiché „bravo".

KONKURENTI: NFS Underground **8,0** | NFS Porsche Unleashed **9,0** | Juiced (v přípravě)

SOUTĚŽ

Soutěžte o 10 originálek Need For Speed Underground 2!

Zběsilé závody v nočních ulicích si můžete vychutnat nejen v naší recenzi, ale také sami na vlastní kůži. Kromě kompletního herního servisu (mimo recenze najdete v aktuálním Doupěti také tipy & triky) vám přinášíme také soutěž, v níž ve spolupráci s českou pobočkou společnosti Electronic Arts rozdáváme deset originálních her a pět kalendářů s tématikou NFSU2. Není přitom nic jednodušího, než zodpovědět naše soutěžní otázky, a poté jen prosit paní štěstěnu, aby se při losování usmála právě na vás.

Soutěžní otázky:

1. Jaký podtitul nesl třetí díl série Need for Speed?
a) Road Pursuit
b) Hot Drive
c) Hot Pursuit

2. Která značka se dočkala od tvůrců speciální péče (byl jí věnován celý jeden díl)?
a) Porsche
b) Lamborghini
c) Ferrari

3. Kolikátým dílem je aktuální Need for Speed: Underground 2?
a) 6.
b) 7.
c) 8.

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Need for Speed. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce soutez@doupe.cz (jako předmět uveďte opět heslo „Need for Speed"). Odpovídat můžete také formou SMS na telefonní číslo 903 33 20 ve tvaru HRA mezera AY mezera odpověď na všechny tři otázky dohromady ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení. Příklad: HRA AY 1A2A3A Adam Novák.

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press a technicky zajišťuje Airtoy, a.s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je 6. ledna 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce jedné z cen vyhlásíme v příštím čísle.

Half-Life 2

Prožili jsme s ním úžasnou půlku života, ale to nám brzy přestalo stačit. A tak se vrátil, aby své poslání dokončil.

Vhodné pro: Každého fanouška her, který nepohrdne špičkovou zábavou

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor se slabostí pro blondýnky a pistácie

Half-Life 2 je v mnohém podobný svému staršímu sourozenci. Není to jen pouhá fráze, kterou byste hledali na začátku každé druhé recenze, nýbrž nevyvratitelný a nezpochybnitelný fakt, který je zásadní pro vnímání hry jako celku. Po dlouhé době totiž slovo pokračování nabývá pravého významu a Valve je další z těch vzácných vývojářských studií, které nepodlehlo tlaku dnešní doby. Koktejl jménem Half-Life 2 umíchalo především z ingrediencí prvního dílu a doplnilo jej o zvyklosti současných her i technologické drobnosti, které posunují zážitek zase o kus dál. Vzniklo dílo, kvůli jehož kvalitám tvůrcům odpustíme až podrazem zapáchající odklady vydání. Proč máme být a budeme tak velkorysí?

Herní svět dýchá naší realitou

Ještě nikdy v dějinách herní zábavy se prostředí nepyšnilo takovým nádechem realismu

Gordon Freeman je zpět

Nejsem jistě sám, kdo první Half-Life považuje za vrchol first-person akcí na PC. Lehkost ovládání, variabilní prvky a prostředí, to vše stálo v pozadí velkého úspěchu a zrození legendy, jejímž kvalitám se do dnešního dne přiblížilo jen minimum her. Zcela záměrně přitom používám slovo „přiblížilo" – v mých očích totiž zůstává původní Half-Life měřítkem až dokonalé hratelnosti, vyváženou miskou vah mezi příběhem, akcí, atmosférou i atraktivně realistickým zpracováním. Krále atmosférických střílečekh však definitivně střídá dědic se stejně modrou krví.

Nebudu se rozepisovat o detailech, které stojí v pozadí atraktivního příběhu. Veškeré zásadní informace i materiály o Half-Life 2 hltala celá herní veřejnost a nám tak pro základní seznámení s hrou postačí několik prostých skutečností – Gordon Freeman je zpět, proti němu stojí nevítaní mimozemští turisté a úkol zachránit svět. Nic víc, nic míň. Není to pochopitelně ani zdaleka vše, co s příběhem bezprostředně souvisí. Klubíčko hlavní storyline se ve hře rozplétá s lehkostí a pozvolností, která byla vlastní i prvnímu dílu a kterou dotváří bezchybná výprava. Tvůrci s naprostou samozřejmostí střídají herecké výstupy dalších postav (dívky Alyx či starého známého Barneyho) s tvrdou a rychlou akcí i mezihrami, které zpestřují postup hrou. Řešení každé situace je přitom vždy striktně logické, stejně jako samy problémy, jenž před vás hra postaví.

Svět kypící realismem

Ještě nikdy v dějinách herní zábavy se prostředí nepyšnilo takovým nádechem realismu a podobnosti se skutečným světem, jako je tomu v případě Half-Life 2. Město City 17 i s přilehlým okolím dýchá svým životem, byť mu k dosažení dokonalé iluze opravdového světa leccos chybí – především pocit svobody a nezávislého fungování, kterým překypují hry série GTA. I tak však prostředí svou realistickou grafikou a osobitým ztvárněním těžko hledá konkurenci na poli PC i konzolových her. Stačí z něj vymazat futuristické vojáky i v současnosti neexistující technologie a rázem máte město, které by mohlo být stejně dobře Prahou jako jinou středo- či východoevropskou metropolí. Podobu rozvráceného světa dotvářejí typické zvyklosti totalitních států – neustále hlídkující vojáci i šedý bělovlasý stařík na všudypřítomných obrazovkách, symbolizující ikonu místní politické scény.

Ani po roztrhání na jednotlivé mise a epizody neztrácí prostředí nic ze své dokonalosti. Stavba levelů prakticky nezná hluchá místa, architektura misí je naopak s dalším postupem hrou neustále rozmanitější. Nikdy nenarazíte na totožná nebo si velmi podobná místa – tedy s výjimkou případů, kdy si to přáli sami autoři. A pokud snad má hra tendenci uklouznout směrem ke stereotypu, vždy ji před definitivním pádem uchrání některá z miniher či vozidla, tvořící nedílnou součást hry. Právě vozidel si navíc užijete do sytosti, na můj vkus však možná i více, než by bylo zdrávo.

Žánr FPS **Výrobce** Valve **Distributor v ČR** Cenega **Homepage** www.half-life.com **Minimální konfigurace** Procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, 4 GB na HDD, 32 MB grafická karta **Lokalizace** Žádná **Cena CD verze** 1499 Kč (1274 Kč na doupe.vltava.cz) **Cena DVD verze** 1699 Kč (1495 Kč na doupe.vltava.cz)

Teprve v HL2 nabývá pravého významu formulace „někoho přeříznout"

Kulky prolétávají vodou, sklo se rozbíjí po kouscích a ani náš hlavní hrdina není mužem z železa a oceli

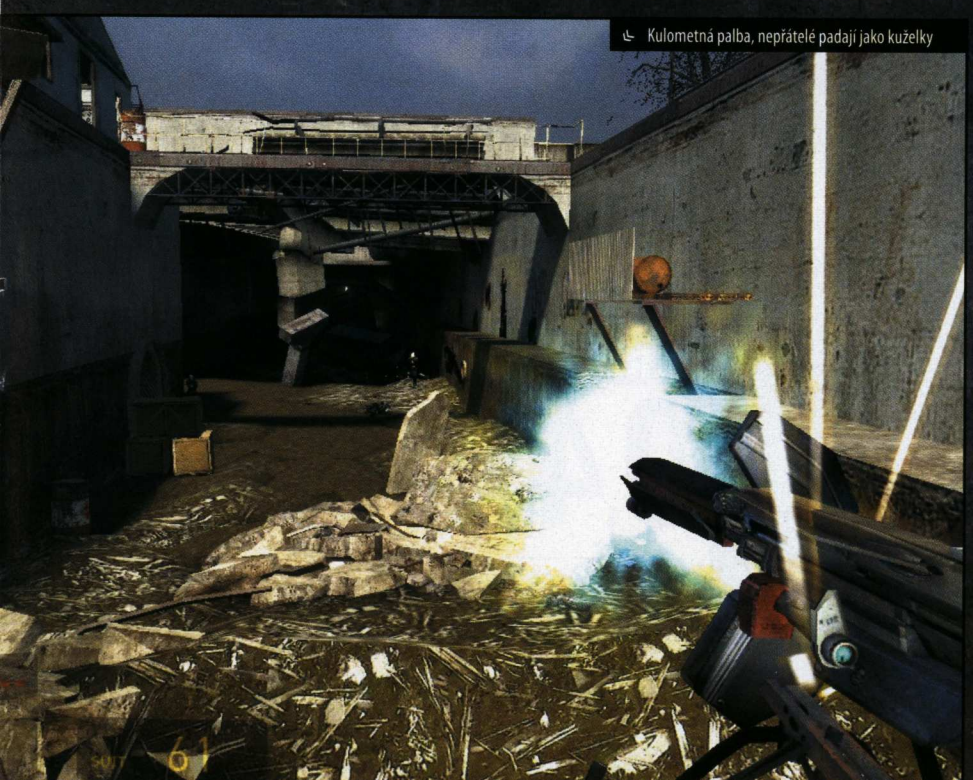
Víc než jen kopie

Lehkost a intuitivnost ovládání, která byla vlastní prvnímu dílu, nechybí ani v novém pokračování. Sami budete nostalgicky vzpomínat na staršího bratříčka, který jako duch obchází každým momentem hry. Jeho přítomnost je dobře patrná právě důrazem na prvky, které jsme tak zbožňovali – momenty překvapení, prolézání tunely, bitky s vojáky, při nichž využijete každé překážky, a mnohé další. Half-Life 2 ve svém jádru skrývá totožné, pouze grafikou vylepšené vojáky, jejichž početné řady doplňují nezvyklí a svými schopnostmi rozmanití mutanti. Prakticky každému dali tvůrci do vínku speciální vlastnost, počínaje rychlostí a silou konče. Přestože jejich počet není nikterak oslňující, citlivým rozmístěním po lokacích se tvůrci vyhnuli jakémukoliv (byť jen drobnému) pocitu stereotypu.

Half-Life 2 naštěstí není jen identickou kopií svého staršího bratra – spíše bychom jej mohli označit za notně vylepšenou a rozšířenou verzi, která je i přes zřejmou příchuť na hony vzdálená svému původnímu vzoru. Svěží vítr přitom vane z mnoha oblastí. Zpestření přimíchali tvůrci do hry osvědčenými prostředky, mezi kterými vyčnívají zejména působivé předskriptované situace. Jsou použity s rozvahou a citem a Half-Life 2 tak nezapadá po bok atmosférického, nicméně megalomanským přístupem až přespříliš svázaného Call Of Duty. Práce s naskriptovanými sekvencemi v praxi dokonale umocňuje atmosféru, která přináší stejně hutnou porci napětí jako v minulém dílu. Zamrazí vás navíc nejen z několika specifických situací (které bohužel při opakovaném hraní ztrácejí na efektnosti), ale také notoricky známých zvuků, které zůstaly z velké části zachovány.

Kolik zbraní máš, tolikrát jsi člověkem

Specializovaný fyzikální engine pomalu proniká do všech zásadních titulů a Half-Life 2 není ani v tomto ohledu výjimkou. Bude to znít jako otřepané klišé, ale nemohu si pomoci – Half-Life 2 se pyšní nejlepší fyzikou, jakou jsme prozatím v počítačových hrách viděli. Využívat můžete takřka každé překážky; přípojného vozíku, který



Kulometná palba, nepřátelé padají jako kuželky

VALVE VS. VIVENDI

O rozruch se v posledních týdnech před dnem D postarala zajímavá aféra, jejímiž hlavními aktéry byly společnosti Valve a Vivendi – vývojářské studio zodpovědné za Half-Life 2 i jeho světový vydavatel. Počátky trvajícího sporu sahají do roku 2002, kdy Valve podalo na Sierru Online, tehdejšího vydavatele své veleúspěšné hry Half-Life, žalobu z porušování autorských práv. Letos poté následovalo další obvinění. Vivendi podle něj bezdůvodně pozdrželo vydání hry Counter-Strike: Condition Zero tak, že nestihlo důležitý předvánoční trh. Zároveň také vydavatel údajně dluží výrobci peníze. Vivendi se ale nenechalo jen tak zastrašit a vytáhlo do protiofenzivy. Zažalovalo Valve kvůli jeho postranním úmyslům se systémem Steam, který umožňuje prakticky stahovat veškeré produkty Valve mimo distribuční řetězec Vivendi. Součástí této žaloby je i snaha Vivendi získat práva na značku Half-Life. Celá aféra však naštěstí Half-Life 2 nepoškodila a zdravý „obchodnický" rozum zvítězil nad ješitností obou firem.

Některé místností zapáchají i přes obrazovku

A vida, tenhle malý drobeček si určitě najde své využití

Nepřátelé se neostýchají útočit v přesile, ale já si pro ně přichystal skvostné přivítání

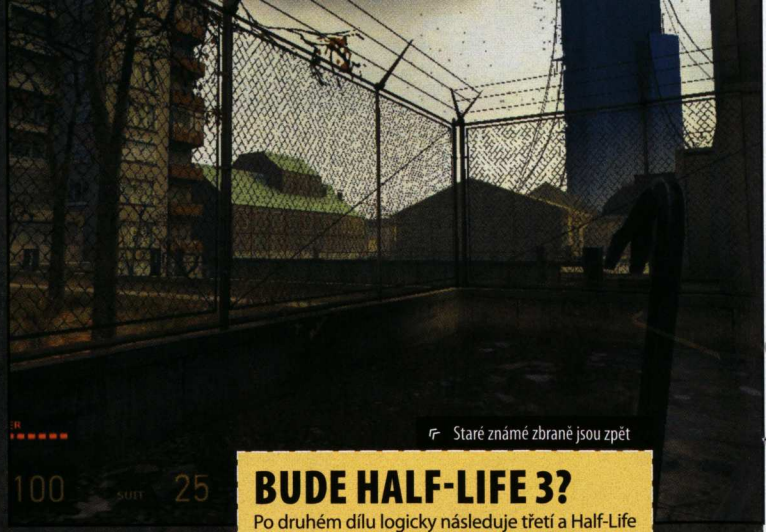
Kotouč z cirkulárky může být v kombinaci s Gravity Gunem zákeřnou zbraní

Teprve v HL2 nabývá pravého významu formulace „někoho přeříznout"

Z jednoho zombíka jsou dva – i David Copperfield by záviděl!

budete coby kryt tlačit před sebou, beden či barelů, kterými jde efektně zlikvidovat velké skupinky nepřátel. Se vším jde hýbat a vše jde likvidovat. Smysl pro detail přitom charakterizuje celou hru, ať již mluvíme o fyzice či jiných zásadních prvcích. Kulky prolétávají vodou, sklo se rozbíjí po kouscích a ani náš hlavní hrdina není mužem z železa a oceli (zejména pod vodou, kde vydrží jen několik málo sekund). Asi je zbytečné se rozepisovat, jak výrazně všechno zmíněné umocňuje již tak atmosférický zážitek.

Říká se, že to nejlepší si má člověk nechat na konec. Většina z vás by na tomto místě zřejmě hledala ódu na grafiku, nekončící chválu dokonalé mimiky obličejů herních postav, modelů, prostředí, vody. Vše ve hře je a vizuální dojem je přesně tak strhující, jaký jsme od Valve čekali. Hřebíkem do rakve konkurence však není grafika, nýbrž věc, která má na hru nesmazatelný vliv: tzv. Gravity Gun. Určitě jste o ní již slyšeli. Antigravitační zbraň, která vám umožňuje uchopit jakýkoliv předmět, pohybovat s ním a v praxi tak doslova provádět psí kusy. Tam, kde selžou zbraně či dojdou náboje, tam je Gravity Gun vaší záchranou. Vždyť coby zbraň se dá použít obyčejný hák, stůl, topení



Staré známé zbraně jsou zpět

BUDE HALF-LIFE 3?

Po druhém dílu logicky následuje třetí a Half-Life v tomto ohledu zřejmě neporuší zažité tradice. Přestože oficiálně další pokračování nebylo potvrzeno a Valve tajemně mlčí, již dříve sám Gabe Newell potvrdil, že v příštím pokračování zaujme post hlavní postavičky něžnější pohlaví, Alyx. Jisté však je, že na případné oficiální ohlášení nového dílu si ještě několik měsíců (a možná i let) počkáme.

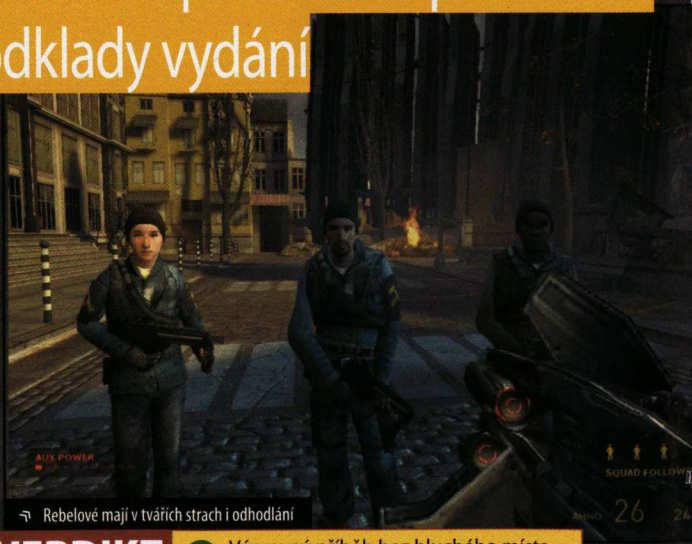
2 i další kouzlo – možnost opakovaného hraní. Nemusíte mít strach z nedostatku nových zážitků; Half-Life 2 je natolik „nadupanou" a variabilní hrou, že vás nepřestane překvapovat po celou dobu hraní. Napoprvé, napodruhé ani napotřetí. A to je vizitka, kterou se pyšní jen výjimečné herní výtvory.

Kvůli kvalitám díla odpustíme až podrazem zapáchající odklady vydání

či jeden z mnoha všedních předmětů, na něž narazíte. Nevěříte? Stačí si prohlédnout fotoseriál, který je součástí recenze.

Bez vady?

Hledáte vady na čistě zářícím drahokamu? Marně jsem se po nich pídil i já sám. Objektivních a prokazatelných nedostatků nemá Half-Life 2 mnoho - drobné chybičky v AI, čas od času méně atraktivní prostředí, registrace pomocí internetu. A subjektivních? Zamrzí snad jen zbytečné natahování některých pasáží, kdy si zejména nekončící projížďky pohrávaly s mou trpělivostí. V zásadě však záleží jen na vás a vaší představivosti, nakolik se jednotlivé momenty hry stanou všedními či nevšedními. Dokonalá fyzika v kombinaci s nepřekonatelným Gravity Gun vám dává do rukou jedinečnou zbraň, díky níž získává Half-Life



Rebelové mají v tvářích strach i odhodlání

VERDIKT

9,4

Výpravný příběh bez hluchého místa
Fyzika a hrátky s předměty
Geniální Gravity Gun
Variabilita a rozmanitost prostředí
Vizuální i zvukové zpracování

Natahování některých pasáží
Drobné chybky v jinak skvělé AI

Half-Life 2 není bez chyb; zapíše se však do dějin stejně jako proslulý předchůdce. Možná i více.

KONKURENTI: Half-Life 9,7 | Halo 9,0 | Doom 3 9,0

Counter-Strike: SOURCE

Stará známá válka v novém kabátku

Vhodné pro: Teroristy, aby v reálu už konečně dali pokoj

Žánr Taktická akce **Výrobce hry** Valve **Distribuce v ČR** Cenega **Homepage** www.counter-strike.net **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D karta, ADSL **Lokalizace** Žádná **Cena** součástí HL2

Dean F. Travis, zahraniční dopisovatel
Redakční učitel angličtiny a fanoušek akcí, RPG a RTS

Half-Life byl vynikající hrou, ale víte, co mu zajistilo nesmrtelnost? No přece fanouškovské modifikace! A která z nich byla a je nejlepší i nejhranější? Ano, správně, Counter – Strike! Učeň nyní předbíhá svého pána a nové CS tak vychází dříve, než trochu neprávem mnohem více glorifikovaný Half-Life 2. Jde o samostatnou hru, přestože se bude distribuovat společně s HL 2, ať už ve steamových paketech nebo krabicových verzích. Kdo disponuje kreditkou či známými Ati kupóny, mohl si Counter – Strike: Source zahrát o několik týdnů dříve, než započala klasická distribuce s HL 2, a to přes Steam, který je ke hraní ostatně bezpodmínečně vyžadován.

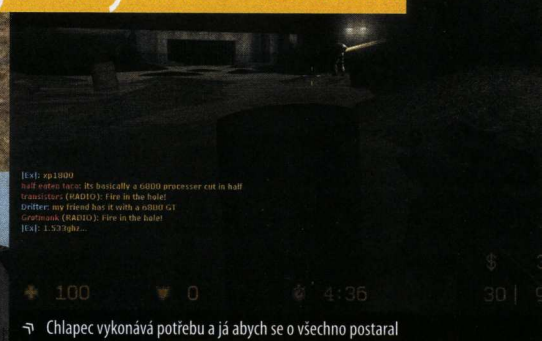
Herní koncept zůstává v nejlepším slova nezměněn. Opět se proti sobě staví zlí teroristé a hodní policisté, kteří si podle úspěchů v jednotlivých kolech za vydělané peníze dokupují zbraně a jiné vybavení. Nenarazili jsme na velké změny, maximálně tak v trochu pozměněném vyvážení všech kousků. A také chybí kontroverzní štít. Zda je to dobře, či špatně, necháme na vás. Důležité je, že se Source hraje jako staré dobré verze, ale s několika příjemnými změnami, které se týkají především trochu pozměněného designu jednotlivých map, fyzikálního enginu a samozřejmě také grafiky, která se konečně dostala do 21. století.

Mírně mě zarazilo, že se ve hře nachází pouhých devět map. To je číslo přece jen nízké, ale podle všeho se dočkáme postupného doplňování na dříve známé hodnoty. Šest map se zaobírá pokládáním a zneškodňováním bomb, v dalších třech jde o teroristy zajatá rukojmí. Najdeme mezi nimi takové klasiky, jako například „de_dust" či „cs_office", které vypadají na první pohled stejně, ovšem po menším rozkoukání již začnete poznávat nějaké ty změny, jež se prozatím jeví k lepšímu. Jistě si pamatujete na hojně využívaný balkón ve zmiňovaném Dustu, na který však bylo z tunelu zpoza druhé bedny krásně vidět. Nyní tomu tak již není a výhled omezuje přistavěný kamenný oblouk. Office zase nabízí mnohem rozsáhlejší prostory, v nichž se dá lépe manévrovat, ale také hůře schovávat.

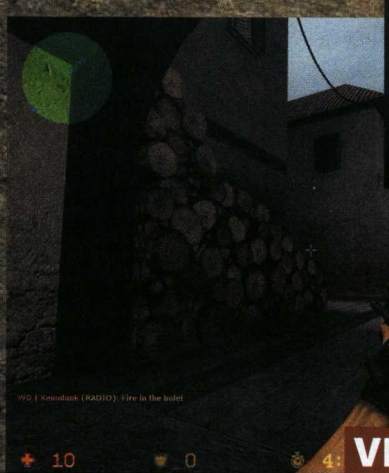
Zbrusu nový fyzikální engine hry nemá na její průběh zdánlivě žádný vliv, ovšem, jak známo, zdání kláme. S trochou šikovnosti se tak dá bomba schovat do okolo se válejících odpadků a jak zkušení hráči jistě vědí – v těchto případech často rozhodují vteřiny. Útočící nepřátele můžete jednoduše zpomalit tím, že jim do cesty hodíte sudy, jež ale nezpůsobí žádné škody, takže stejně budete muset využít služeb kvéru. Tím možnosti mocného enginu nekončí a jsem si prakticky jist, že jakmile se nové v „de_dust2" odrážejí světlo a v „de_chateau" se zase okolí zrcadlí na vodní hladině, a to i s jednotlivými postavami. Moc se mi také líbila mapa Havana, která se odehrává za tmy a působí docela strašidelně. Zásluhu na dobrém vzhledu mají bezesporu i nebývale ostré textury. Mrzí mě však, že již není možné zvolit vojákům obleček, nyní jsou všichni stejně uniformovaní. Zabralo se i na zvuku, který je nyní prostorový.

Counter – Strike: Source se prostě hraje velmi dobře a co je důležité – udržel si svou pověstnou dlouhodobou motivaci. Kdo by nechtěl být nejlepší v takhle skvělé hře? Někoho možná zaskočí minimum změn týkajících se hratelnosti, ale jak jistě víte – kdo nic nemění, taky nic nezkazí! U CSS však víc než u čeho jiného platí, že ho opravdové zkoušce podrobí až nemilosrdný čas. Zatím si lze vyloženě stěžovat jen na nevyladěný síťový kód, který způsobuje časté lagy.

Source se hraje jako staré dobré verze, ale s několika příjemnými změnami



Chlapec vykonává potřebu a já abych se o všechno postaral



Těžká palba, do toho se nepohrnu

CS zabydlí, začnou se objevovat vypečené taktiky těžící právě z hrátek s fyzikou.

Pokud disponujete novější grafickou kartou s podporou DirectX 9 efektů, můžete se těšit na překrásnou podívanou srovnatelnou s nejlépe vypadajícími hrami současnosti. Je jasné, že CS nemůže hýřit barvami, přesto však v jeho podání vypadá surově realistický vzhled výborně a hlavně uvěřitelně. I obyčejné skleněné láhve

CO JE STEAM?

Steam je nový systém vývojářského týmu Valve, sloužící k distribuci, hraní a podpoře nejnovějších produktů této firmy. V praxi si tak můžete díky tomu systému zaplatit a po internetu stáhnout nejnovější verze her od Valve, například tolik očekávaného Half-Life 2. Dalšími službami Steamu je vyhledávání herních serverů, mimo to informuje uživatele o novinkách a posledních úpravách her. Součástí je také vnitřní komunikační messenger typu ICQ.

VERDIKT

8,3

Klasická CS hratelnost
Skvělé vybalancované zbraně
Grafika
Zvuk

Málo map
Časté lagy

Jasná volba pro všechny fandy akcí s rychlým připojením k internetu!

KONKURENTI: Day of Defeat | Desert Combat (BF1942) | Red Orchestra (UT 2004)

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Legenda svého žánru ožívá a přináší nám atraktivní trojrozměrné zpracování. Uchvátí nás stejně jako předchozí díly?

Dlouho jsme na něj čekali a teprve nyní, tak trochu v tichosti způsobené finančními problémy vydavatele Atari, Rollercoaster Tycoon 3 konečně přichází. Nenajdeme u něj však jmenovku jeho duchovního otce Chrise Sawyera, který práce přenechal rovněž velkému designérovi – Davidu Brabenovi a jeho nevýrazné firmičce Frontier Developments. Kdybyste to náhodou nevěděli, Braben se proslavil především nesmrtelnou vesmírnou ságou Elite, jež je však od konceptu tycoonů tématicky velmi vzdálená. I tak byl však sázkou na jistotu a výsledný výtvor to potvrzuje.

Podobné atrakce jsem vždycky nesnášel

Šaty dělají hru

Navázat úspěšně na slavnou sérii není nic jednoduchého, zvláště když před vás vydavatel postaví nutnost do úspěšného konceptu implementovat četné novinky. Mluvím zde především o kompletně přepracovaném grafickém zpracování, které z přehledného 2D přechází do 3D prostoru, s nímž jdou ruku v ruce jak klady, tak i zápory. Prvních jmenovaných je naštěstí o mnoho více a tím zřejmě nejmarkantnějším plusem je zcela úchvatná grafika. Nebál bych se RCT 3 přirovnat k nejlépe vypadajícím hrám současnosti a korunku v žánru tycoonů by si zasloužil zcela určitě. Především z větší vzdálenosti nebudete chtít uvěřit, že se díváte na pouhý monitor a nekroužíte vrtulníkem nad nějakým tím rozlehlým americkým zábavním parkem. Je logické, že jakmile si pohled zcela podle libosti ovladatelnou kamerou přiblížíte více k povrchu zemskému, vyniknou i nedostatky. Jsem si však takřka jist, že jsou způsobeny především ohleduplností autorů k našim silikonovým miláčkům – modely stovek návštěvníků prostě nemohou být vysoko polygonové, protože bychom hru plynule nerozchodili. Můžeme být rádi, že z obličejů panďuláků vyčteme alespoň jejich pocity a emoce, které dávají velice rádi najevo.

Na obhajobu mírných vad na kráse RCT 3 se dá říci snad jedině to, že funguje velice příjemně i na slabších konfiguracích a ne zrovna hi-end kartách. A stejně se naprostou většinu herní doby budete

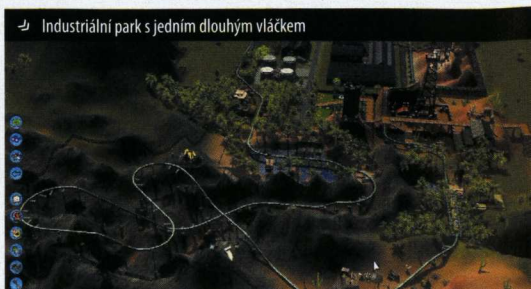
Žánr Tycoon **Výrobce hry** Frontier Developments **Distribuce v ČR** SevenM **Homepage** www.atari.com/rollercoastertycoon/europe/uk/ **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D karta **Lokalizace** Žádná **Cena** 1299 Kč

CHRIS SAWYER

Mezi největší herní jména současnosti patří dozajista i skotský rodák Chris Sawyer. Jako každý pořádný matador prošel 8bitovou školou herního vývojářství, kdy vytvořil hned několik návykových titulů. Jeho prvními zkušenostmi s PC byly portace hitů jako Virus či Elite z jiných platforem. Nejvíce se Chris ale proslavil svými tycoony, které vytvářel prakticky úplně sám, snad jen s několika externími pomocníky na technickou stránku. Transport Tycoon se hraje dodneška a Rollercoaster Tycoon zajistil autorovi obrovské jmění, jelikož se stal jednou z nejlépe prodávaných her roku 1999. Nejinak tomu bylo i s pokračováním, které ovšem nepřinášelo nic moc nového. Chris se Rollercoasteru v podstatě vzdal a jal se vytvářet volné pokračování Transportu nazvané Locomotion. To vyšlo nedávno, ale podle odborníků se svému předchůdci nevyrovnalo.

Dean F. Travis, zahraniční dopisovatel
Redakční učitel angličtiny a fanoušek akcí, RPG a RTS

Industriální park s jedním dlouhým vláčkem



pohybovat ve vyšších sférách, protože odtud je vše mnohem lépe ovladatelné a také nesrovnatelně přehlednější. Jedinou výraznější výjimku z tohoto pravidla tvoří skvělá novinka Coaster Cam. Bystřejší již tuší a jejich domněnky jim s radostí potvrdím – ano, v RCT 3 máte skvělou možnost svést se na jakékoliv atrakci umístěné v parku a zakusit tak alespoň ždibet vzrušení, které zprostředkováváte návštěvníkům. Tuto serepetičku obsáhl již postarší Theme Park World, ovšem zde je dovedena takřka k dokonalosti – můžete si volit pohledy, přeskakovat z vozíku do vozíku nebo se z velké výšky rozhlížet po pracně budovaným parku.

Projektantské šílenství

I v RCT 3 totiž není nemožné, dokonce je to i chvályhodné, sestavit si vlastnoručně dráhy – jak pozemní, tak vodní. Je sice pravdou, že 3D prostředí především při designování opravdových a rozsáhlých skvostů, do nichž se dříve či později pustíte, zrovna moc nepřeje a každou chvíli si budete hrát s kamerou. S trochou cviku však budete z placu házet takové kusy, jež sice odradí naprostou většinu návštěvníků svou brutalitou, ale vy si je zajisté s chutí projedete a budete jásat nad svými architektonickými schopnostmi.

Pokud budete mít podobné choutky častěji, můžete své štěstí vyzkoušet v režimu Sandbox, který představuje naprosto volnou, ničím nerušenou (myšleno penězi, živé rodiče, manželky a přítelkyně žádající o pozornost se bohužel tvůrcům odstínit nepovedlo) hru. Pokud byste náhodou neměli náladu stavět vlastní díla, není nic jednoduššího, než vzít zavděk těmi již vytvořenými. A že jich není málo!

Interface pro tvorbu vlastních drah nemusí být hned na první pohled jasný a přehledný, tudíž je záhodno si nejdříve projít tutorial, což platí i o ostatních aspektech ovládání. Poměrně užitečně se může jevit například funkce automatického dokončení rozestavěné atrakce. Naneštěstí se jí asi při závěrečném testování nedostalo dostatečné pozornosti, takže nadějně rozjeté dráhy dokončuje naprosto diletantsky a navíc pomalu.

Peníze jsou vše

Hra vás opět posadí do role ředitele celého zábavního parku, bez možnosti nechat něco na poradcích. Budování atrakcí je pak pověstnou třešničkou na manažerském dortu a předchází mu spousta tvrdé práce. Pokud jen tak neblbnete a chcete něčeho dosáhnout, je třeba se starat o finance, jichž je zpočátku vždycky minimum a jen zřídkakdy jsem nesáhl po bankovní půjčce. Musíte určovat ceny u všeho možného a podle grafů sledovat, zda je lidi přijímají nebo se jim zdají přemrštěné. Návštěvníků se můžete ptát i jednotlivě a dostane se vám poměrně rozsáhlých průzkumů veřejného mínění například ohledně kvality atrakcí. Následuje starost o zaměstnance, z nichž zřejmě nejdůležitější jsou opraváři. Naštěstí si na každé atrakci můžete nastavit periodu plánovaných kontrol, tedy v případě, že máte techniků dostatek. Záhodno není zapomínat ani na potřeby návštěvníků a vystavět jim tak sociální zařízení či budky s hamburgery a pitivem.

Že já sem vůbec lez! Teď jsem o cosi v kalhotách bohatší

Vhodné pro: Všechny, jejichž každoroční útrata na Matějské pouti jde do tisíců

Proč všichni odchází?

Můžete se svézt na jakékoliv atrakci a zakusit tak alespoň ždibet vzrušení

Scifi vs. western

V RCT 3 se hodně dá i na patřičný styl. Rozhodně se tak nevyplatí míchat sci-fi prostředí se středověkými torturami. V takovém parku se lidé příliš dlouho nezdrží a budou rozčarovaní. Velice se mi líbily pohyblivé objekty, jež se umístí například poblíž horské dráhy a skrze nastavený spínač spustí v daném okamžik hrozivou akci. Jde například o žraloka, který najednou vyjede z vody, T-Rexe či vybuchující těžební věž. Velký důraz je kladen i na ohňostroje, které jsou obzvláště efektní v noci.

Koupit lístek?

Jak to celé shrnout? Inu, poměrně jednoduše. Rollercoaster Tycoon 3 je jedním z nejlepších titulů svého žánru a rozhodně se nedá říct, že by mu přidání třetího rozměru nějak výrazně uškodilo. Klasická hratelnost se v podstatě nezměnila, jen byla ještě notně obohacena o nové prvky, především pak zábavný Coaster Cam. Jestliže patříte do tábora hračičků, nemáte co řešit.

VERDIKT

8,5

\+ Coaster Cam
Možnost budovat vlastní atrakce
Spousta nastavení
Grafika

\- V podstatě pořád to samé
Jednoduchá kampaň

Vynikající pokračování jedné tycoonovské klasiky, navíc ve fešném 3D provedení. Rozhodně berte!

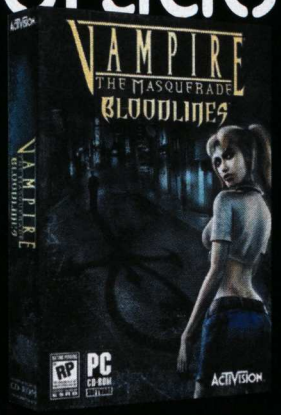
KONKURENTI: Zoo Tycoon 2 **7,5** | The Sims 2 **9,0** | Railroad Tycoon **7,2**

To jsou ale pěkné holčičky, není-liž pravda?

Tohle taky časem postavíte. Možná

Touhle dráhou by vzal zavděk i sám velký mistr Schumacher

Vampire: The Masquerade – Bloodlines



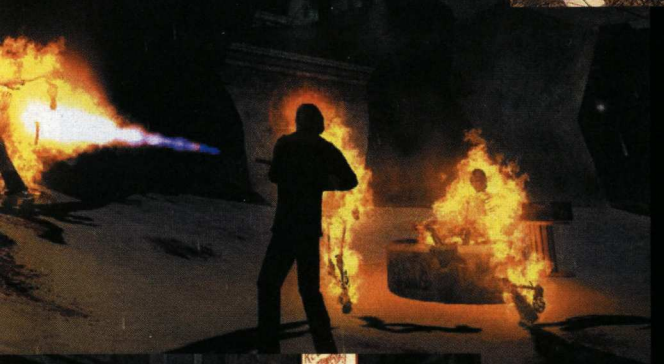
David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Manga, manga, manga

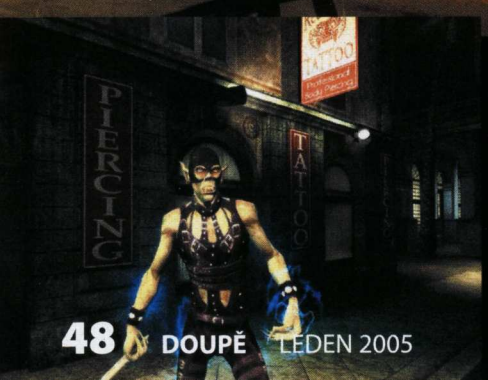
33 let stará, pohledná, perfektně vymodelovaná vampýrka hledá adrenalinové dobrodružství s možností povýšení. Zn.: Jen v Source enginu.

Žánr Akční RPG **Výrobce** Troika Games **Distribuce v ČR** CD Projekt **Homepage** www.vampirebloodlines.com **Minimální konfigurace** Procesor 1,2 GHz, 384 MB RAM, 64 MB grafická karta, 3,3 GB na HDD **Lokalizace** Český manuál **Cena** 1499 Kč

Podívejte se z okna. Bydlíte ve městě? Je tma? Skvěle. Právě jste totiž získali zevrubnou představu, jak vypadá jedna z nejočekávanějších her poslední doby, hra postavená na dech beroucím Source enginu, která si přesto přeje být zařazována mezi RPG. Vítejte ve světě Vampire: The Masquerade – Bloodlines! Pokud patříte mezi obyvatele vesnic, vesniček a samot, nikam se nedívejte a představte si to nejhorší, co si o temných a špinavých uličkách neony svítícího velkoměsta vůbec dá představit. Máte? Tak si tento bezejmenný depresivní kout ztotožněte s trochu upraveným Los Angeles, v němž se to hemží ze sociologického hlediska velice zajímavými etniky.

„Česnek? Na nic. Tekoucí voda? Blábol. Sám se dokonce koupu... občas. Brokovnicí do hlavy? Jó, tak to je problém."





Společenství prokletých

Upíři nejsou. Vlkodlaci nejsou. Ani ghúlové a kdo ví jaká ještě jiná havěť. Jestli si to myslíte, možná vás to po zahrání Bloodlines přejde. Tyto zvláštní druhy totiž vyvíjejí nemalé úsilí, abyste věřili v jejich neexistenci. Kindred, jak si říkají, můžeme rozdělit na třináct klanů, z nichž pro vás coby hráče bude podstatných sedm, sdružených do frakce jménem Cammarilla (blíže viz boxík). Právě z nich si vyberete svého vampýra (nebo i vampýrku), jehož (jejíž) osudy se stanou vašimi. Po jedné divočejší nocí z vás totiž jeden z upírů proti pravidlům udělá podobnou potvůrku a zatímco on si to odskáče ztrátou své nerozvážné upíří hlavy, vám je dovoleno žít.

Mimochodem už tutoriál je báječnou ukázkou toho, jakou si autoři dali s celou hrou práci. Bezchybně namluvené komentáře upíra, jenž se vás snaží něčemu naučit, mi budou v uších znít ještě dlouho. Rady jako „co platí na upíra?" („Česnek? Na nic. Tekoucí voda? Blábol. Sám se dokonce koupu... občas. Ale rána pistolí? Nic moc, ale bolí. Brokovnicí do hlavy? Jó, tak to je problém. Východ slunce? Podívej se na jeden a seš jasnej...") dávají jasně najevo, že tu nejde jen o litry tekoucí krve. Spojte si nápaditě dialogy s dokonalým dabingem a z Bloodlines dostanete titul, který se mj. také krásně poslouchá.

Ať už si vyberete kterýkoli ze sedmi klanů, máte se na co těšit. Autoři dosáhli fantastické hratelnosti především diferenciací jednotlivých

ČÍ OSTRÉ ZOUBKY VYZKOUŠET?

Brujah: Agresivní a hrdí bojovníci za změnu. Zbraně nepoužívají bezdůvodně, ale vždy, když je to potřeba.

Gangrel: Nomádi a samotáři. Odmítli moderní svět a profitují ze svého sepětí s přírodou.

Malkavian: Pro někoho vizionáři, pro jiného blázni. Schopnosti předpovídat budoucnost se ale občas hodí.

Nosferatu: Nejošklivější ze všech. Skrývání ve tmě z nich učinilo mistry špionáže.

Toreador: Horních upířích deset tisíc. Avantgarda a inteligence, která má nejlepší styky s lidmi.

Tremere: Kouzelnická sekta, která se netěší velké důvěře svých soukmenovců.

Ventrue: Aristokracie mezi vampýry bezvýhradně udržující tradice a vládnoucí i v lidském světě.

Vhodné pro: Ty, kdo mají rádi hutnou atmosféru, kvalitní příběh, vychytaný RPG systém a taky trošku upíry...

upírů, a tak, jestliže je více méně jedno, jaké pohlaví dáte svému žíznivci do vínku, je to jeho „rasa", která předurčí charakter celé hry. Chcete být charismatickým sympaťákem, jenž si pomáhá ve hře manipulací s ostatními? Horou masa s ostrými zoubky, co problémy řeší pádnou ranou baseballovou pálkou? Kletbou vampyrizmu nejvíc trpícím Nosferatu, plížícím se ve stínech, neboť už jen ukázání se na člověku znamená porušení pravidel? Šíleným Malkavianem, který naslouchá hlasům, které slyší jenom on? Volba je na vás!

Čísla, čísla a trocha krve

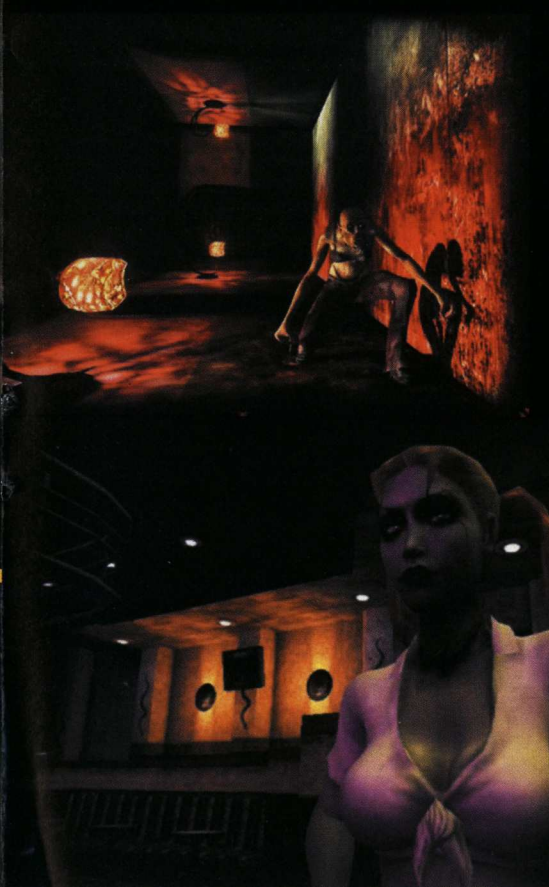
Už při tvorbě postavy vám jistě neunikne, že RPG systém Bloodlines nebude z nejjednodušších, vlastnosti, přičemž nechybí „progresivní daň", tedy čím je ona vlastnost vyšší, tím víc stojí zlepšení bodů. Protože ve hře potřebujete poměrně širokou škálu vlastností, budete potřebovat přesně vystihnout styl hry, který vám sedí, a k němu si vybrat jak upírský klan, tak i schopnosti. Jako Nosferatu se tak neobejdete bez plížení a manipulace s počítači. Toreador bude potřebovat skvělé vystupování a konverzační schopnosti, Brujah zase dobré zacházení se zbraněmi atd.

Source engine vykresluje realistické tváře, jimž vévodí oči a dokonalá synchronizace rtů

přestože akční ráz hry k myšlenkám na podobně akční začlenění RPG prvků svádí. Jenže Vampýři jsou především RPG a každý by si to měl před hraním dobře uvědomit. Na tvorbě se samozřejmě podíleli autoři původní papírové předlohy RPG (White Wolf) a je to znát. Je tak potřeba důkladně zvažovat, kam investovat pracně nabyté body zkušenosti – zlepšíte si sílu či raději schopnost ranám uhýbat? Nebo spíš být lepší v přesvědčování? Plížení? Přidat sílu některé ze speciálních upírských schopností?

V praxi získáváte body zkušenosti za postup v ději a ty pak přímo rozdělujete mezi jednotlivé

Podobně nápaditě jako k RPG systému přistupují autoři i k ostatním atributům žánru. Obnovování zdraví a krve (té kvůli speciálním schopnostem) samozřejmě v duchu upírské atmosféry probíhá pitím životadárné (zde doslova) tekutiny. A je jen na vás, jestli se budete živit krysami v kanálech, bezdomovci vedle kanálů, nebo zazobanými měšťáky v domech nad kanály.



Hlavně dýchat!

Grafika je věc, která se ve spojitosti s Bloodlines bude skloňovat hodně dlouho. Bloodlines totiž nejsou tím klasickým izometrickým RPG ze staré školy (byť opravdu zdařile zpracovaným), ale moderní hrou prolezlou nejnovějšími technologiemi se Source enginem od Valve v čele. Že to není jen přínosem, je asi skalním RPG hráčům jasné, ale teď si nebudeme kazit zapálené povídání o krásách vizuálního zpracování. Grafika tohoto rázu není standardem, a tak si snad můžeme dovolit nadšením mírně uslintávat.

Source technologie samozřejmě kromě krásných lokací umožňuje vykreslení realistických tváří (jestli tak jde mluvit i o rozličných obličejích upírů), jimž vévodí oči a dokonalá synchronizace rtů s mluveným slovem. Atmosféru dokonale podbarvuje i místy znějící hudba, a ať chci nebo ne, musím vyzvednout zvláště licencované tracky v menu. Ten pravý koncert vám ale vaše bedýnky přednesou až při reprodukci všudypřítomných zvuků, které dělají i z místy poněkud prázdných herních lokací živoucí, dýchající ulice (domy, kanály...), jež vám nedají spát.

Jádro hry je ale někde jinde – tvoří jej právě RPG systém, dialogy, propracovaný příběh a také odzbrojující audiovizuální zpracování. Bohužel hlavní lákadlo Bloodlines – Source engine – je svým způsobem i největším stínem. Díky technologii pro FPS se souboje zvrhly v ubíjející klikací přehlídku, využití moderních zbraní v prázdnou feature na homepage hry a akčněji laděné úkoly v nutné zlo.

Přesto se jedná o nádherné pokračování výborné hry s fascinující tematikou. Několikanásobná replayabilita je množstvím upírských klanů zaručena, audiovizuální zážitek podpořen nejnovějšími technologiemi, hratelnost se opírá o léty prověřený RPG systém, stejně jako o kvalitní příběh a vychytané dialogy.

VERDIKT

8,6

\+ Úchvatné audiovizuální zpracování
Zaručená replayabilita
Nádherné herní prostředí
Příběh a dialogy

– Zpackané souboje
Otravně dlouhé časté načítání lokací

Mezi hrami s upírskou tematikou nemusíte váhat. Na poli RPG to vypadá na menší zemětřesení. Vampire: The Masquerade – Bloodlines nabízí perfektní zábavu na mnoho hodin.

KONKURENTI: Vampire: The Masquerade – Redemption **8,5** | Bloodrayne **8,0** | Bloodrayne 2 (v přípravě)

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ
DOUPĚ
NEJLEVNĚJŠÍ
HERNÍ MAGAZÍN
NA TRHU
NEJVÝHODNĚJŠÍ PŘEDPLATNÉ
100 stran + 9GB DVD = 45 Kč
(cena jednoho čísla v rámci předplatného)
JEDINÝ ČASOPIS O PC A KONZOLÍCH
MAGAZÍN, KTERÝ PREZENTUJE ČESKÉ HERNÍ CELEBRITY NAOSTRO
KE KAŽDÉMU ČÍSLU 9 GB DVD
POKAŽDÉ NEJMÉNĚ 100 STRAN
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
od února 2005 pravidelně každý měsíc!

Roční předplatné jen za 499 Kč (699 Sk)!

Zašijte se s námi do herního Doupěte! Předplaťte si právě teď – zaváděcí cena 499 Kč (699 SK) při objednávce do 31.1. 2005!

Ušetříte až 370 Kč (456 Sk) oproti nákupu na stánku a 200 Kč (270 Sk) oproti běžné ceně předplatného!

Dostanete časopis až do vaší schránky!

Nepromeškáte ani o jedno číslo, ani jeden gigabajt!

Roční předplatné zahrnuje 11x časopis Doupě, 11x 9 GB DVD

Chcete si hraní opravdu užívat? Chcete být in? V každém čísle najdete na **nejméně 100 stranách to nejlepší pro hráče** na PC i konzolách, **tuny zasvěcených testů,** recenzí a návodů, pravidelné rubriky, jako DUEL - počítačové hry v souboji s realitou, PAVLAČ - pikantnosti z herního světa, NAOSTRO - unikátní rubrika, v níž můžete vyzpovídat české herní celebrity, HRÁČŮV RÁDCE - pomocník při výběru počítačových her, WOW - zážitek měsíce, rubrika, která hráči osvětlí, jaké je to vžít se do hry. **Vždy 9 GB DVD** s aktuálním výběrem všech nejnovějších herních materiálů – DEMA, VIDEA, TRAILERY, SCREENSHOTY, PATCHE a další! **Několikrát ročně ZDARMA PLNÁ HRA.**

Zajistěte si Doupě na dva roky a dostanete od nás jako dárek skvělé hry Mafia nebo Hidden & Dangerous 2!

Běžná cena: ~~1199 Kč~~
Cena pro vás: 0 Kč

„Skvělý příběh, úžasná grafika, podmanivá atmosféra a rozmanité úkoly"
Hodnocení Doupě.cz: 90 %

Ušetříte, máte garantovanou stejnou cenu po celé dva roky a navíc získáte zdarma jako dárek plnou verzi vybrané hry!

Dvouleté předplatné Doupě + hra jen za 998 Kč (1398 Sk)

Neváhejte – nabídka platí pro prvních 200 objednávek dvouletého předplatného!

2leté předplatné zahrnuje 22× časopis Doupě, 22× 9 GB DVD

Běžná cena: ~~1199 Kč~~
Cena pro vás: 0 Kč

„Strhující a maximálně realistický pohled na válečné běsnění z tepla vašeho pokoje."
Hodnocení Doupě.cz: 90 %

Jak objednat předplatné časopisu Doupě:

1. Na internetu: Na adrese http://casopisy.cpress.cz naleznete přehledný formulář pro objednání. Zaplatit můžete složenkou, převodem z účtu, bezpečně kreditní kartou, on-line prostřednictvím eBanky nebo dokonce z menu svého mobilního telefonu

2. Textovou zprávou SMS: Pošlete textovou zprávu na číslo 777 071 321. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 499 Kč slovo NDO; pro 2leté předplatné + hra Mafia slovo NDO2RM; pro 2leté předplatné + hra Hidden&Dingerous 2 slovo NDO2RHD) a vykřičník, přidejte své jméno a adresu. Příklad: NDO! Jan Černý, Modrá 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad pro zaplacení.

3. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 546 122 116 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

4. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

Předplatné pro SR: beata.kyselova@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

Roční předplatné je na 12 měsíců od data platby a zahrnuje 11× časopis Doupě a 11× DVD. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH.

Medal Of Honor: Pacific

Staronový král znovu vystrkuje drápky. Podaří se mu sesadit kralující Call Of Duty?

Žánr FPS **Výrobce** EA **Distributor v ČR** EA Czech **Homepage** www.eagames.com/official/moh/pacificassault/ **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 3 GB na HDD **Lokalizace** Žádná **Cena** 1499 Kč (1409 Kč na doupe.vltava.cz)

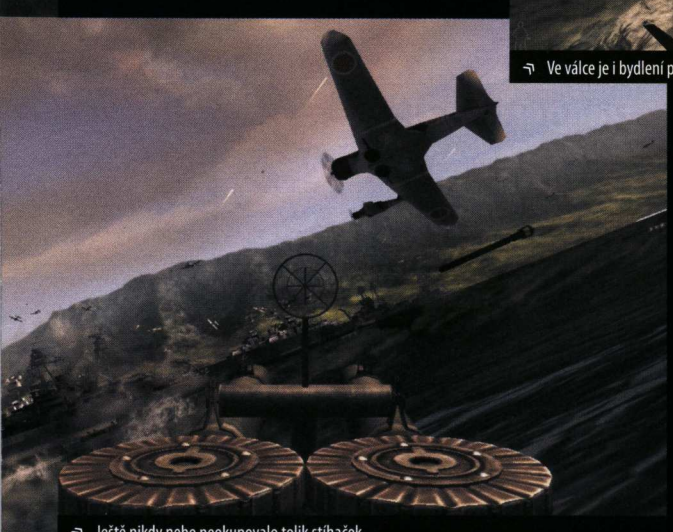
Čas od času se i v redakci Doupěte strhne mela, kterou můžeme s trochou nadsázky přirovnat k hrůzám druhé světové války. Nelítostným bojem o review kód Pacific Assault se po několik dní živila také vnitroredakční atmosféra; nakonec však zvítězily zákeřné výhrůžky šéfredaktora a očekávanou válečnou akci uzmuly mé, hlínou a střelným prachem potřísněné ruce.

Monumentální uvítání

Tichomoří nepatřilo v období druhé světové války mezi stěžejní válečné fronty. Přestože bývá v našich učebnicích dějepisu neprávem opomíjeno, ve skutečnosti nebylo o nich chudší na překvapivé zvraty a v mnohých okamžicích určovalo i osud celé války. Pacific Assault vás přivítá správným, až filmově dokonalým úvodem, který dává vzpomenout na ojedinělé zážitky prvních dílů.

Tvůrci se s námi ani v nejmenším nemazlí. Do víru bojového dění jste sice vtaženi až po nezbytném tréninku (o tom potom), ale nejvelkolepější moment celé hry vás čeká hned na počátku. Útok na Pearl Harbor je nejsyrovějším zpracováním válečných hrůz, jaké bylo doposud v počítačových hrách k vidění. Tentokrát nebudete zuřivě zabíjet každého vojáka, tentokrát budete sledovat všudypřítomné utrpení a přitom se modlit, abyste z téhle noční můry vyvázli živí.

Ve válce je i bydlení pod mostem luxus



Ještě nikdy nebe neokupovalo tolik stíhaček

Pearl Harbor je zážitkem, o kterém bych se mohl rozepisovat v mnoha dalších odstavcích. Překvapivě to samé se však dá říct i o jindy nenáviděném tréninkovém tutorialu. Recept, jak uvařit chutný a stravitelný trénink, byl přitom velmi jednoduchý: Stačilo do hry vnést řadu prvků, na které se doposud v menší či větší míře pozapomínalo. Až vám bude váš velitel ve výcvikovém táboře vyprávět příběh o stvoření světa (samozřejmě zabarvený do „zelena"), až vás bude ponižovat, řvát na vás či vás šikanovat, teprve v té chvíli pochopíte, jak nemilosrdným výcvikem američtí mariňáci prochází. A právě v té chvíli si jej začnete i sami vychutnávat.

Beznaděj a strach

Libovali jsme si, jak dokonale se povedlo Call Of Duty simulovat atmosféru válečného běsnění. Ač se to nezdá, přitom jsme nevědomky podcenili celou řadu dalších faktů. I v opěvované týmové atmosféře Call Of Duty jsme stále byli neohroženým hrdinou, schopným zastavit nejen Hitlera a jeho nacistické Německo, ale takřka cokoliv, nepřáteli světového míru počínaje a hurikánem konče. Pacific Assault však k dokonalé výpravě přidává nové emoce; a mezi nimi především beznaděj, ten prostý a přesto dobře známý pocit, který ve válce prostupuje každou lidskou bytostí.

Nevím, nakolik je to špatná či dobrá zpráva, nakolik dnešního hráče posun od sebejistého a všehoschopného vojáka k lidsky se chovající součástce obřího válečného soukolí potěší. Hlavní hrdina nového Medal of Honor se chová a projevuje jako člověk z masa a kostí, s vlastními názory, prožitky, obavami, silnými i slabými stránkami. Poprvé za éru výpravných válečných

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor se slabostí pro blondýnky a pistácie

Ozvěna Doupěte

Alan Jarrar: Pacific Assault je skvělou hrou, která disponuje nejlepšími prvky dnešních stříleček. Hratelností Call Of Duty, grafikou Far Cry a hororovým prostředím á la Doom 3. Nevýhodou jsou snad jen vysoké HW nároky. Přesto mu něco málo k dokonalosti chybí. Pokud však Kamil doporučil hru každému fanouškovi stříleček, pak musím tak učinit i já.

Hodnocení: 8.4

Assault

Vhodné pro: Milovníky výpravných válečných her

her dosáhli tvůrci situace, kdy se můžeme s hlavním hrdinou ztotožnit bez jediného ALE.

Vojáci v Pacific Assault jsou lidé z masa a kostí

Na obou stranách linie

Stejně jako každá mince, i Pacific Assault má svůj rub a líc. Rub, skrývající v sobě velkolepé bitvy tisíců vojáků, lodí, letadel. Líc, charakterizovaný souboji malých skupinek v zarostlé džungli, ve kterém vítězí moment překvapení nad zdánlivou přesilou. O čemže teď píši, ptáte se? O rozsahu, jakým jsou válečné hrůzy v Pacific Assault prezentovány. Na jedné straně obrovskými bitvami, na druhé zdánlivě bezvýznamnými „potyčkami" v zarostlé džungli.

Neprostupná džungle přitom nabízí řadu nových prvků, značnou nepřehlednost terénu, možnost ukrývat se a využít momentu překvapení, nebo i takové detaily, jakými jsou ptáci sedící na pařezech. Pokud se vám snad podaří zaměnit je s hlavami nepřátel, pak v tom rozhodně nebudete sami. Džungle v Pacific Assault je vůbec prostředím pro válečné hry nevídaným: nepřehledná (kam se na ni hrabe slabý odvar z Far Cry), zahalená do roušky tmy či ranní mlhy, plná dobře využitelných překážek. Sám se tak nabízí nový způsob boje, který dává sérii nový náboj i šťávu. Škoda jen, že nás i tentokrát tvůrci vedou za ručičku a neumožní nám vykročit ani o píď mimo přímou linii příběhu. To má za následek, že i Pacific Assault čas od času sklouzává k nebezpečným vodám stereotypu, z nichž ho vždy po čase vyprostí až drobná změna prostředí.

Ve válce není hrdinů, jen přeživších

Velitelem se vším všudy

Pacific Assault se neomezuje jen na změny svého charakteru a pojetí války, i když o jejich významu by bylo hříchem pochybovat. Přináší totiž také praktičtější a pro kvalitu hratelnosti významnější inovace. Zásadní je zejména systém ovládání vašich spolubojovníků, který je v sérii novinkou. K rozdávání příkazů nyní využíváte čtyři kurzorové šipky a tvůrci zcela dodržují jejich klasický význam – šipka dopředu tak značí rychlý a bezhlavý útok proti nepřátelům, šipkou dozadu zase donutíte vaše vojáky, aby se v problematické situaci stáhli zpět do týlu. Boční kurzorové klávesy využijete pro zbylé příkazy, vyjádřené efektní ikonkou – podpůrnou střelbu, postup ve formaci, svolání jednotek zpět apod. Jednoduché na pochopení, s prostým ovládáním a přitom více než užitečné.

Stará láska nerezaví

Je Pacific Assault jen nastavovanou kaší? Skutečnost je mnohem komplikovanější. Pacific Assault nejenže přináší řadu novinek, ale inovuje charakter válečných her důrazem na lidskost, bezmocnost a bezvýznamnost každého z vojáků. Pokud jsme díky Call Of Duty poprvé poznali skutečně atmosféru bojů za druhé světové války, nový Medal nám dává pocítit to, co v jejím průběhu prožíval každý voják, každý z nástrojů boje. Škoda jen, že to všechno kazí několik až přespříliš banálních nedostatků.

Útok na Pearl Harbor vás ohromí a uzemní

VERDIKT

8,2

\+ Syrová atmosféra
Lidský hrdina z masa a kostí
Zážitek z útoku na Pearl Harbor
Intuitivní systém ovládání týmu

– Drobná zaváhání v umělé inteligenci
Dlouhé nahrávání

Syrové, prosté, efektní a lidskými emocemi prostoupené dílo, které posunuje válečný zážitek zase o něco kupředu.

KONKURENTI: Call Of Duty **9,0** | MOH: Allied Assault **9,0** | Hidden & Dangerous 2 **9,0**

Zoo Tycoon 2

Postavte si zoo svých snů!

Když potká sob soba, mají se rádi oba. Potká-li recenzent Zoo Tycoon 2, změní se jeho život v zoologickou můru.

Žánr Budovatelská strategie **Výrobce** Blue Fang **Distributor v ČR** Playman **Homepage** www.microsoft.com/games/pc/zootycoon2.aspx **Minimální konfigurace** Procesor 733 MHz, 256 MB RAM, 900 MB na HDD **Lokalizace** České titulky **Cena** 1799 Kč (1409 Kč – na doupe.vltava.cz)

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor se slabostí pro blondýnky a pistácie

Odjakživa mám rád hry s originálním námětem. Dalo by se říct, že v době přetechnizované grafiky a jejího vlivu na určování hernch trendů se netradiční tématika stává posledním pozůstatkem starých dobrých časů. Přestože stále slýcháme, jak nudné, stereotypní a nezajímavé dnešní hry jsou, i v jejich moři se čas od času najde pěkně originální rybička. Jednou z nejchutnějších byl Zoo Tycoon. Dnes ho okusíme podruhé.

Majitelem zoo

Zoo Tycoon 2 navazuje na svého předchůdce v tom nejlepším slova smyslu: svou návykovou a bezchybnou hratelností, u které se jen marně hledají šmouhy na kráse. A to i přes problematický přechod do 3D kabátku. Ano, vliv času nelze podcenit ani zastavit, a tak se nám i sympatické zvířecí dobrodružství přesunulo do třetího rozměru. Dobrou zprávou je, že ovládání Zoo Tycoon 2 si i nadále udržuje intuitivnost prvního dílu – a co více, díky rotaci či přiblížení kamery máte dobrý přehled o tom, kde, jak a co vlastně umisťujete.

Kámen úrazu téhle zvířecí novinky leží jinde – v obecném nedostatku inovací. Základ hry je stejný jako v případě jedničky – je tu zoologická zahrada, jsou tady zvířata, nechybí návštěvníci. Tři velké oblasti a skupiny, na které se při své každodenní manažerské práci musíte zaměřit – budete tedy stavět, opravovat, plnit přání a v neposlední řadě i uklízet. Dobrý chod ZOO závisí na mnoha okolnostech, a jak se dá očekávat, i zde funguje pro hry podobného typu zavedená provázanost a závislost – jsou-li zvířata znuděná nedostatkem prostoru, zvoleným prostředím i „hračkami" pro jejich uspokojení, nebudou nadšeni ani návštěvníci. Koho by bavilo dívat se na líné a možná i agresivní zástupce fauny?

Na nervy vám návštěvníci polezou například svou neustávající ignorací odpadkových košů

Maximalisté

Vraťme se tedy ještě k tolik diskutovaným změnám. Zoo Tycoon 2 se od svého předchůdce liší především přepracovaným a na můj vkus vcelku povedeným interface, který obecně dodržuje moderní trendy. Nečeká vás tedy nic revolučního, ani naopak nesmírně otravného. Megalomanský přístup tvůrců docení zejména detailisté – desítky prostředí, různých cestiček, obchůdků, ba i zvířat … zde si někteří hráči opravdu přijdou na své. První díl se v tomto ohledu zdá být pouze chudým příbuzným aktuálně vydaného pokračování.

Občas však bohužel výrazněji zaplácete nad inteligencí vašich návštěvníků, zejména v okamžiku, kdy si budou stěžovat na nedostatek některé konkrétní věci (typicky obchodů, občerstvení apod.), a přitom si klidně stojí přímo nebo několik kroků od ní – a věřte mi, něco podobného není výjimkou. Obecně bych právě AI označil za největší zádrhel hry, i když (vzhledem k žánrovému zařazení Zoo Tycoon 2) za nijak závažný. Na nervy vám však návštěvníci polezou například i svou neustávající ignorací odpadkových košů. Člověk aby nedělal nic jiného, než po nich to svinstvo uklízel.

Jak už bylo řečeno, Zoo Tycoon 2 je kompletně 3D a co je podstatné, přechod z izometrické grafiky se skutečně povedl. Velký bonus (a v očích hráčů možná ten zhola největší) pak představuje ona propagovaná možnost „procházet se po zoo a kochat se jeho nádherami".

Originalita a vychytralost

Zoo Tycoon 2 je zkrátka a dobře skvělý marketingový tah – hra s netradičním námětem, pěknou grafikou, intuitivním ovládáním a obecně prvky, které osloví masový trh. Především je však v rukou Microsoftu, který své tituly rozhodně umí prodat (vždyť jen prvního dílu zmizelo z pultů obchodů přes 4 milióny). Ať je Zoo Tycoon 2 komerční více, či méně, jedno se mu nedá upřít: Pořád je to zatraceně dobrá hra, která není určena jen dětem.

V Zoo Tycoon 2 jde o každičký detail

Vhodné pro: Milovníky zvířat a skupinu Greenpeace
Krásná kočička! Nemyslíte, pánové?

VERDIKT

7,6

+ Množství atrakcí a doplňků
+ Atraktivní grafický kabátek
+ Intuitivní ovládání
+ Možnost procházet se zoo
− Kratší kampaň
− Chyby v AI

Skvěle fungující pokračování úspěšné hry; graficky atraktivní, dobře hratelné, bohužel však s minimem změn a inovací.

KONKURENTI: Zoo Tycoon **8,0** | Zoo Empire **6,0** | RollerCoaster Tycoon 3 **8,5**

Colin McRae Rally 2005

Korunní princ rallye závodů ani s přibývajícími díly neztrácí dech, přesto je kritizován pro nedostatek invence i novinek; jak je na tom poslední pokračování?

Žánr Závody rallye **Výrobce** Codemasters **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.codemasters.co.uk/colinmcrae2005/ **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 3 GB na HDD, 64 MB grafická karta **Lokalizace** Kompletní **Cena** 999 Kč

Z krásného auta jen polorozpadlý vrak

Colin McRae Rally. Série s nálepkou „úspěšná, oblíbená, a přesto s příchutí nastavované kaše". Poslední díl se čtyřčíslím 2005 v názvu se snaží získat naši přízeň důrazem na hratelnost a vylepšením chyb svých starších bratříčků. Jak se mu to daří?

Až do morku kosti

CMR2005 je první hrou série, která klade silný a poprvé také v praxi patrný důraz na pocit z jízdy. Všemu vévodí rozmanitý autopark, čítající neuvěřitelně různorodé a ovladatelností takřka neporovnatelné vozy. Hlavní síla hry však tkví v rozdílnosti a přirozenosti jednotlivých rallye - šotolina, písek, bláto, voda či obyčejný asfalt, na každém z těchto povrchů se vozy chovají různě a pro každý si budete muset uzpůsobit styl jízdy. Banalita? Možná, ale ve výsledku neuvěřitelně efektní.

Bohužel, výčet konkrétních a hmatatelných novinek již tak pozitivní není. Jistě, je tu proklamovaný a všemi dostupnými prostředky propagovaný mód kariéry – když ho však očistíme o všechen zbytečný balast, zbyde nám jen velmi dlouhý, drobnostmi ozvláštněný šampionát. Naopak stále chybí rallye škola, kterou by jistě uvítal nejeden začátečník. Dvojnásobným důvodem pro její oživení je také vůz, se kterým kariéru zahajujete. Nebetyčně (a dokonce až k rozčílení) líný WV Polo, který zkrátka a dobře není vozem špičkové kategorie, vám ukáže jediné: sice skutečnost, že do začátku si kromě řidičkých schopností musíte připravit také nemalou dávku trpělivosti. Odměnou za to vám však bude postupný zisk mnoha známých a zajímavých automobilů; počet závodních speciálů i jednotlivých erzet je opět vysoký.

Ať se však jedná o kariéru, poháry, time trial či některý z jiných módů, stále a pořád je CMR2005 o jediném – souboji s časomírou. Čekáte-li něco víc, budete zklamáni. Stavba tratí od minule příliš nepokročila a staré známé světadíly i země vás přivítají jen minimem změn – japonské tratě jsou tak opět plné prudkých zatáček, ty švédské se zase vyznačují pro ně typickou úzkostí cest. Podtrženo sečteno – kvalita zůstala zachována.

Nový Colin se bohužel pyšní také další drobností. Nový ochranný systém proti kopírování se nemá rád s některými potencionálně „nebezpečnými" programy pro kopírování či vytváření záloh CD. Hlavní problém však tkví v problematickém spuštění, za které je zodpovědný nekompatibilní kodek, určený pro přehrávání úvodního videa.

Velký potlesk si zaslouží překladatelský tým CD Projektu. Jak jsme si zvykli, české texty jsou opět kvalitní a bez chyb, povětšinou třešničkou na dortu (která zcela zastíní ostatní výhody i nevýhody překladu) je však dabing. Opět se tak mikrofonu ujali skuteční závodníci (jmenovitě Filip Schovánek a Kateřina Trojanová) a na výsledku je to znát. Dabing tak tvoří minimálně čtvrtinu pozitivního dojmu, který ve mně nový Colin zanechal. Hodnotným bonusem je jako vždy multiplayer, který samozřejmě nemůže chybět.

Šotolina, voda či obyčejný asfalt, na každém povrchu se vozy chovají různě

Stále stejná káva

Colin McRae Rally 2005 není příliš jiný než jeho předchůdci. Je tak opět jen vybroušenou verzí svých starších bratříčků – nutno však dodat, že tentokrát na něm tvůrci nezanechali takřka žádný kaz. Ten jediný je také nejcitelnější – nedostatek inovací.

VERDIKT

8,0

\+ Zážitek z jízdy
Dostatek vozů a tratí
Špičková grafika

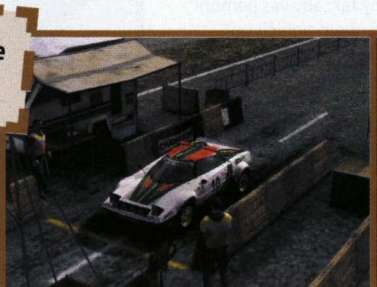
− Stále o tom samém
Inovací mohlo být více
Problémy se spuštěním

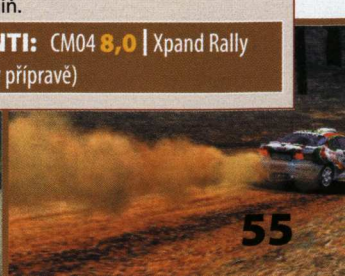
Starý dobrý Colin s několika drobnými inovacemi. Nic víc, nic míň.

KONKURENTI: CM04 **8,0** | Xpand Rally **7,5** | FlatOut (v přípravě)

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor se slabostí pro blondýnky a pistácie

Vhodné pro: Dravce za volantem





WORMS FORTS: V OBLEŽENÍ

Červí masakr strategickou formou

Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí

Žánr Akční strategie **Výrobce** Team 17 **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.wormsforts.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 800 MB na HD,D 64 MB grafická karta **Lokalizace** Kompletně česky **Cena** 999 Kč

Jmenují se Worms, vypadají jako Worms, ale Worms to nejsou. Jsou to totiž Worms Forts (WF). I když toto tvrzení vypadá banálně, je prakticky tím nejdůležitějším. Nejnovější pokračování růžové červí série totiž vstoupilo na tenký led. Rozhodlo se změnit žánr. Při zachování názvu se jedná takřka o zabijáckou kombinaci, vzpomeňme například nedávný Deus Ex, jehož „druhému dílu" mnozí stále nemohou přijít na jméno. Přesně totéž se povedlo Teamu 17. série definitivně ztratila svůj „mami, pojď si taky zahrát" faktor.

Abyste tomu rozuměli, stavba opevnění je ve hře naprosto nezbytná. Bez nich nemá pobíhání po bojišti žádný smysl. Dvě základní zbraně přístupné všem červíkům bez rozdílů věku, vyznání a národnosti jsou totiž na úrovni efektivnosti střelby gumovými projektily. Zabolí, ale rozhodně nezabijí. Pokud chcete opravdu bojovat, musíte stavět. A protože se stavba pevností řídí určitými zákonitostmi (vše musí být spojeno se základnou, lepší budovy můžete stavět až po čase atd.), jsou WF mnohem více strategií. Z toho však vyplývá zvýšená náročnost pro začínající, díky které zkrátka s novými Wormsy na párty díru do světa neuděláte. Neznamená to, že by byly WF špatnou hrou, jen zkrátka musíte oželet onu atmosféru jednoduchosti, intuitivnosti a rychlosti.

Odpočívej v pokoji, bratře!

Jmenují se Worms, vypadají jako Worms, ale Worms to nejsou

Ačkoli svoje nové červíky označuje za Worms, ti se filozofii svých předchůdců vzdálili jako barel ropy své průměrné hodnotě.

Všude dobře, za zdí nejlíp

Už minulý díl se svým 3D zamotal mnohým červofilům hlavu, tentokrát šli vývojáři ještě dál. Pevnosti, tak zní novinka, která by nás měla donutit opět upadnout do víru bojů mezi malinkými růžovými stvořeními. Bohužel jsou to právě ona, díky kterým

V žádné jiné hře se postavy při zabíjení nechechtají

Na zdi, ne za zdí

Když se řekne pevnost, člověk si většinou představí něco ve stylu středověkého hradu, monstrózní opevnění, kam se podobně jako na úřad mimo stanovenou dobu konvenčními metodami nedostane. Ve WF však vůbec nejde o nedobytnost, o zdi či padací mosty, klíčovou úlohu hrají budovy jako takové. Právě ty totiž tvoří platformu, z níž můžete na nepřítele posílat salvy dynamitů, granátů, výbušných hrochů, holubů, tchýní a dalšího arzenálu.

Boj se tak nevede primárně o život červů, ale o životnost budov. Ze začátku každé mise nebudete ani tak směřovat ke kompletnímu vyhlazení nepřítele, ale k ochromení jeho základny tak, aby vás nemohl stejným způsobem poničit on.

Budovy jsou seřazeny hierarchicky, přičemž z těch nejlepších a zároveň nejodolnějších můžete také vysílat nejúčinnější zbraně. A o ně jde především. Střílet do olbřímí citadely nemá příliš smysl, mnohem jednodušší je využít pravidla „každá budova musí být spojena se základnou" a zaměřit se spíše na vedlejší slaboučkou věž, která leží mezi onou pevností a základnou. Po její destrukci se pak zbavíte dvou much jednou ranou.

Když se vše drolí

Tento faktický poznatek však platí oboustranně, což je občas více než nemilé. Když třeba začínáte v úžině, můžete za sebou stavět budovy pouze lineárně. Zpočátku navíc nemáte příliš na výběr, k dispozici je pouze základní věž. Takže po chvíli je celý váš komplex budov závislý na jedné jediné budově mizerné základní kvality, kterou nemůžete upgradovat a de facto ani opravit, neboť jeden dobře mířený nálet ji zlikviduje naráz celou.

Celý problém tkví v tom, že WF zůstaly kdesi na půl cesty. Na jedné straně je tradiční bujaré červí zápolení, na straně druhé stojí seriózní strategické

Odpalovač ledniček je hrůzná zbraň

základy. Ve hře to pak mezi nimi občas docela skřípe. Celý ovládací interface je klasický wormsí, budovy můžete stavět jen v blízkosti červa, přitom mnohem přátelštější by byl klasický izometrický nadhled. Jedná se sice o strategii, ale na každé kolo máte „akční" časový limit. Ten by se ještě dal pochopit, ale půlhodinové limity na každou misi jsou zkrátka frustrující. Vítězství máte na dosah a jenom proto, že jste počítač nebo vy v jednotlivých kolech zdržovali, musíte v kampani začít odznovu. Navíc se nedá hra průběžně ukládat.

Tchýně sem, křečci tam

Chtělo by to zkrátka ještě jeden díl. Pokračování nebo datadisk, které by byly po této stránce více promyšlené a bez podobných zbytečných nedodělků. Když totiž odhlédnete od výše popsaných momentů, dostane se vám opět skvělé zábavy.

Autoři nezapřeli svůj ďábelský smysl pro humor a opět popustili uzdu (pokud vůbec nějakou měli) své fantazii. Ve hře najdete starou známou bazuku, granáty, miny, ale hlavně spoustu nových zbraní. Politicky nekorektního mnicha, který v roli minometu po výbuchu rozhodí své knihy, jež dále zabíjejí. Křečky vystřelované z kulometu, nosorožce bourající, létající a vybuchující, nezbytnou tchýni, holuba, ledničky, chilli bombu, balistu a spoustu dalšího s vrcholem v podobě bohů, sesílajících shůry potopy či zemětřesení.

Červus Zeusus

Hra nabízí v základní kampani čtyři různá období. Začnete v Egyptě, pokračujete přes antiku, podíváte se do artušovské Anglie i do exotického Japonska. Úkoly, které na vás v hlavní kampani čekají, jsou různorodé, když zákonitě vám díky tomu čas od času nějaký quest nesedne. Nejčastěji pravděpodobně v případě, když jsou bez vysvětlení omezeny vaše stavitelské možnosti a hra se zvrhává v akce typu „najdi a znič", lépe řečeno „najdi a přesnými zásahy tři kola po sobě ubij".

Příběhová linie není vůbec špatná, na originalitu se sice nehraje, nicméně pobavíte se minimálně u mezihereních a briefingových animací. Ksichtíky či grimasy červů ve spojení s komentářem se nedají jednoduše popsat, ale zkrátka nemají chybu.

Vhodné pro: Fanoušky, obdivovatele i odpůrce růžových baculatých stvoření

Mimo hlavní kampaně máte na výběr také klasickou bitvu za předem zadaných podmínek, zkoušky, výuku a samozřejmě také multiplayer. Sestavíte si svůj tým, vyberete mu bitevní helmu, typ náhrobku, kdyby se náhodou příliš nedařilo, styl hlášek a jde se na věc. Což mi připomíná, že hra je kompletně v češtině. I přes specifické červí hlášky nemusíte mít o výsledné zvuky vůbec žádný strach. Až mě překvapilo, jak přirozeně zní „aúúúú" a „jen počkej" v naší mateřštině. Lokalizace se obecně velice povedla a není jí co vytknout.

Rezoluce Červí rady OSN – bombardovat, zničit

Oblíbený jetpack zůstal

Armageddon

To proti hře samotné by se dalo namítnout víc věcí. Schizofrennost již byla uvedena dříve, přidal bych ještě nutnost sledovat počínání nepřítele, což při delších misích a občasných zásecích počítačové AI není zrovna nejzábavnější způsob trávení času. Zvláště když se po třicetisekundovém skokanském martyriu protivník na poslední chvíli vyšplhá na věž a neomylně trefí přes půl mapy vašeho červa.

Zkrátka a dobře, není to ono. Worms Forts jsou bezesporu zajímavým počinem, ovšem nikoli bezchybným. A právě ony chyby a nedodělky jej degradují do role nadprůměrné, leč nikoli výborné hry.

VERDIKT **7,1**

Uvolněná atmosféra
Skvělý humor
Rozmanité zbraně a nápady

Složitější hra
Na půli cesty mezi arkádou a strategií
Nedomyšlenosti

Worms pojatí netradiční formou nejsou špatní, nicméně přerod v strategii nebyl dotažen do konce. Zbytečné chyby hyzdí jinak povedenou zábavu.

KONKURENTI: Worms 3D **8,0** | Atomic Bomberman **7,5** | Bomberfun **7,0**

SOUTĚŽ

Ve spolupráci s českou distribuční společností CD Projekt jsme pro vás připravili soutěž o 10 originálních her Worms Forts. Vyhrát může opravdu každý, stačí jen správně zodpovědět tři soutěžní otázky, které prověří vaše znalosti svérázné červího světa série Worms.

Soutěžní otázky:

1. Které z historických prostředí hra Worms Forts neobsahuje?
a) Babylon
b) Řecko
c) Egypt

2. Jakou hlavní inovaci přineslo Worms Forts v porovnání s ostatními díly série Worms?
a) Místo červů hrajete za Tolkienovy hobity
b) Stavění vlastních pevností
c) Červíky vystupující ve spodním prádle

3. Za jakou doporučenou cenu se u nás Worms Forts prodává?
a) 799 Kč
b) 999 Kč
c) 1499 Kč

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Worms Forts. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce soutez@doupe.cz (předmět Worms Forts). Odpovídat můžete také formou SMS na telefonní číslo 903 33 20 ve tvaru HRA mezera AZ mezera odpověď na všechny tři otázky dohromady ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení. Příklad: HRA AZ 1A2A3A Adam Novák.

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press a technicky zajišťuje Airtoy, a.s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je 6. ledna 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce jedné z cen vyhlásíme v příštím čísle.

Axis & Allies

Konečně strategie z druhé světové války, jež nabízí všechny zásadní bitvy konfliktu!

Není nad to vyzkoušet si vše pohromadě. Nemuset sledovat seriál, ale zhlédnout jeden celovečerní film. Nemuset čekat na pokračování oblíbené hry, ale vše důležité nalézt v jedné. Právě jako v Axis & Allies, kteří mají v repertoáru celou druhou světovou válku.

Hra obsahuje několik herních módů. Nejdůležitější z nich je samozřejmě hlavní kampaň. Jak se dá očekávat, kampaně jsou přítomny dvě – americko-britská a německo-japonská. Každá z nich obsahuje dvanáct misí, pokrývajících celý průběh války. Zatímco kampaň za Spojence se nese v duchu skutečných událostí, německo-japonské poslání je čistě fiktivní záležitostí, které se snaží ukázat, jak by to asi vypadalo, kdyby válku vyhrál Hitler.

V rámci zpracování herního systému pro nás autoři připravili několik zvláštností. Sympatické je, že ve většině misí je vaše základna nepřímou součástí nějakého menšího města postiženého válkou. Když už existují základny, musí také spatřit světlo světa suroviny – ty jsou prakticky tři; olej, munice a peníze, nicméně neznamená to, že byste na frontě vyráběli naftu a tanky. Stačí jen postavit zásobovací stanice a vše vám pošlou z týlu. Podobné je to s penězi, které vám automaticky přibývají na účet. Vaše jediná starost se tak bude týkat rozmísťování jednotek po mapě a obrany lokací.

Neméně zajímavou záležitostí je mód WWII, ve kterém budete bojovat pod vedením slavných generálů. Jeho výhodou je, že když se vám nebudou líbit klasické 3D bitvy v reálném čase, můžete se přepnout do tahového režimu. Kouzlo tahové části spočívá v tom, že řídíte celé divize svých jednotek na velké mapě Evropy. Životnost hry se tím prodlužuje o spoustu hodin a garantuji vám, že vás jen tak neomrzí. Kdykoli totiž můžete tahový mód opustit a vrátit se do 3D zobrazení.

Dobré dojmy z hraní občas kazí slabší umělá inteligence. Nejednou jsem se dostal do situace, kdy mé tanky nebyly schopny objet řeku nebo tlustý kmen stromu. Dalším mínusem je téměř nulová rozmanitost map, což je vzhledem k tomu, že se hra odehrává na všech pěti kontinentech, nepochopitelné.

Pěšáci versus tanky

Vynikající tahový mód

Vhodné pro: Fanoušky RTS a druhé světové války

Ten to pěkně schytal!

Někdy mi opravdu připadalo, že nepřítel vidí i za roh

Nepotěší ani malá využitelnost herního prostředí. S pomocí vojáků nemůžete obsazovat a opevňovat budovy, nemůžete využít křovisek a lesa jako úkrytu, neboť vás nepřítel vždy uvidí. Někdy mi opravdu připadalo, že vidí i za roh.

Grafické zpracování hry je poněkud zastaralejší a mezi tanky a jednotkami nenajdete velké rozdíly. Naopak hezké jsou efekty mlhy a výbuchů, při nichž těla vojáků vylétají vysoko do vzduchu. Opravdu povedené jsou zvukové efekty a hudba, která dokonale podkresluje atmosféru. Potěšila mě i dobová videa z války, která doprovází zlomové události konfliktu (například video při vylodění Spojenců v Normandii či při pádu Berlína).

Co říci závěrem? Axis & Allies je jednou z mnoha strategií, jež se zabývá atraktivním tématem druhé světové války. Naštěstí neupadla do průměrnosti a zařadila se mezi opravdové klenoty žánru. Chyb mohlo být méně, ale ty vám naštěstí příliš nebrání opět okusit atmosféru nejslavnějšího válečného konfliktu v dějinách. Věřte mi, stojí to za to!

Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel Milovník Stingovy hudby živořící v bunkrech Al-Kajdá

VERDIKT

7,2

\+ Zábavnost
\+ Fiktivní vývoj kampaně za Osu
\+ Tahový mód

\- Chyby v AI
\- Grafika
\- Nulová rozmanitost terénu

Hezky zpracovaná strategie z druhé světové války, u které se nudit rozhodně nebudete.

KONKURENTI: Sudden Strike **8,0** | Sudden Strike 2 **7,0** | Blitzkrieg **9,0**

Žánr RTS **Výrobce** TimeGate Studios **Distributor v ČR** SevenM **Homepage** www.axisandallies-srts.com **Minimální konfigurace** Procesor 1500 MHz, 256 MB RAM, 64 MB grafická karta, 2 GB na HDD **Lokalizace** Manuál **Cena** 849 Kč

HITLER PÁNEM SVĚTA?

V kampani za Osu se válka vyvíjí ve prospěch Německa, Japonska a Itálie. Jak by to ale vypadalo, kdyby Hitler vyhrál válku? Jeho představy byly jasné – z Evropy by se stal jeden stát „Germánie", hlavním městem by byl Berlín a Židé by byli spolu s jinými „politicky nepohodlnými" občany uvězněni v koncentračních táborech po celé Evropě (nejvíce jich mělo být v Británii). Hrozná představa, viďte? O tom jak by vypadala Evropa v případě Hitlerova vítězství je i skvělý českoamerický film Otčina z roku 1994.

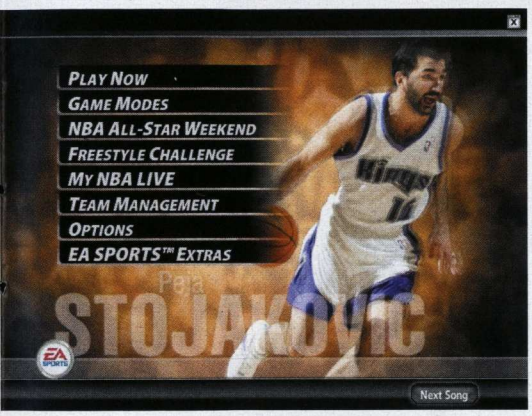
Vhodné pro: Fanoušky série a příznivce boje pod bezednými koši vůbec.

Otočka sem, piruetka tam, výskok a koš. Kolik jich dá nová NBA tentokrát?

GIRICEK

NBA Live 2005

Žánr Sportovní **Výrobce** Electronics Arts **Distributor v ČR** EA Czech **Homepage** www.easports.com/games/nbalive2005 **Minimální konfigurace** Procesor 700 Mhz, 256 MB RAM, 1800 MB na HDD, 32 MB grafická karta **Lokalizace** Žádná **Cena** 1349 Kč



Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel Milovník Stingovy hudby živořící v bunkrech Al-Kajdá

Sportovní nadílka herního podzimu je již řadu po let zakončena vzorovou smečí do bezedného koše. NHL nám letos zbrutálněla, FIFA se zkonsolidovala, co třetí vzadu, NBA Live 2005?

Troška rýpnutí do sportovní konkurence na úvod. NBA vás na rozdíl od svých sourozenců přivítá kvalitním a letos obzvláště povedeným intrem plným smečů, nahrávek a dalších parádiček. Po stránce módu je největší novinkou zařazení kompletního All Star víkendu. Osobně se v jeho průběhu můžete kromě obligátního zápasu nejlepších zapojit do dovednostních soutěží. Úspěšnost střelby za tři body, nejpovedenější fintičky a mnoho dalšího. Ve hře samotné za vás sice smečuje automat, v „soutěži krásy" si však choreografii každého pokusu tvoříte sami pomocí střídavého mačkání různých tlačítek. A ač jsou začátky poměrně náročné (aneb kdo udělá víc kroků vyhrává), po čase budete mít z každé povedené akce skvělý pocit.

Už v průběhu klasické sezóny jsem ocenil přehlednost tabulek se statistikami a údaji o jednotlivých hráčích, které jsou letos podrobnější a mnohem přehlednější, ovšem svého největšího uplatnění se dočkají v tradičním Dynasty (Franchise) módu. V něm kromě sportovních starostí naložíte na svá bedra finanční břímě.

Kožené manažerské křeslo nyní opustíme a podíváme se na hřiště. Na předzápasovou teplotu vás tradičně zahřeje režim jeden na jednoho. Vy i počítač si vyberete hráče, abyste se vzápětí nato mohli utkat na pouličním betonovém hřišti v nelítostném souboji. Tady se teprve ukáže, jak na tom váš hráč technicky je. Úkol je prostý a složitý zároveň – dát koš. V kombinaci s množstvím speciálních pohybů je to ale nesmírně zábavné. Neméně zajímavá je i Dunk school, v níž si můžete trénovat různá efektivní zakončení.

V rámci předzápasového nastavení jsou sice k dispozici čtyři různé obtížnosti hry, ale obrana počítače mi i na nejvyšší stupeň připadala trochu těžkopádná a nedůrazná. Nedělalo mi příliš problémy dostat se pod koš. Horší to však bylo s doskoky, v těch počítač vskutku exceluje a jen těžko jsem po dobu svého hraní ulovil nějaký ten míč. Nic to však nemění na tom, že NBA 2005 disponuje vskutku solidní, silně návykovou hratelností. Zápasy jsou opět o fous realističtější, ztráta balónu je možná, opravdu jen když se obránce k balónu dostane, střelba není robotická a vůbec vše vypadá pěkně jako ve skutečnosti. O to víc pak zamrzí některé neuvěřitelně nerealistické pohyby hráčů (například speciální klávesa, po jejímž stisknutí je bráněný hráč schopen obejít i tři soupeře a pohodlně zavěsit).

Největší novinkou je zařazení celého All Star víkendu

Mnohem jednostrannější a o to příjemnější záležitostí jsou zvuky. Věrohodné drncání míče o podlahu a zvuky bot skřípajících o parkety jsou nadmíru povedené.

Celkově je nová NBA solidní dávkou sportovní zábavy a ani značná míra arkádovitosti neochuzuje tento titul o potřebnou hratelnost. Zklamáním je snad jen slabší zpracování umělé inteligence protihráčů. Nicméně pokud jste fandou basketbalu, jistě máte kolem sebe skupinku stejně nadšených humanoidů, se kterými už léta soupeříte. Přechod na novou verzi povolen!

VERDIKT

7,8

- \+ All Star weekend
- \+ Zvuky
- \+ Mód jeden na jednoho
- − Některé pohyby
- − Složitější ovládání
- − Náročné na zvládnutí

Hra plná fintiček pro dlouhé zimní večery.

KONKURENTI: Madden NFL 2005 **7,8** | FIFA 2005 **8,0** | NHL 2005 **7,2**

Tony Hawk's

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně

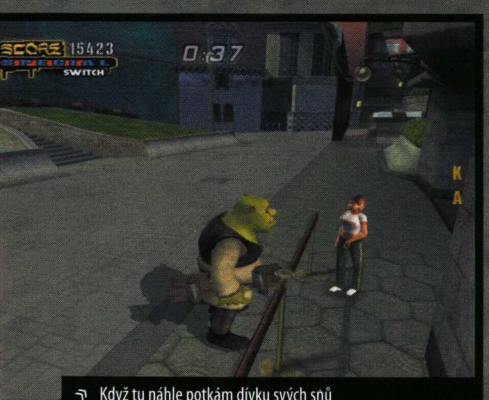
V pořadí již šestý, leč pro PC teprve čtvrtý díl nejznámější (a vlastně také jediné) skejťácké série se konečně dostává na naše monitory. Recenzenti šílí, vrhají devítkovými hodnoceními a jsou ze hry na větvi. Mají pravdu?

Žánr Sportovní **Výrobce** Activision **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.activision.com/microsite/thug2/ **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 3 GB na HDD, 32 MB grafická karta **Lokalizace** Žádná **Cena** 1299 Kč (1170 Kč na doupe.vltava.cz)

Hned zprvu je třeba říct, že první Tony Hawk's Underground vyšel s spolu se svým nezvyklým systémem jen pro konzole. Pro mou maličkost byly některé prvky ve dvojce zcela nové. Zlé jazyky tvrdí (možná oprávněně, možná ne), že se jednička od dvojky takřka v ničem neliší a pokračování se tak stalo přebytečnou nastavovanou kaší.

Příběhový mód

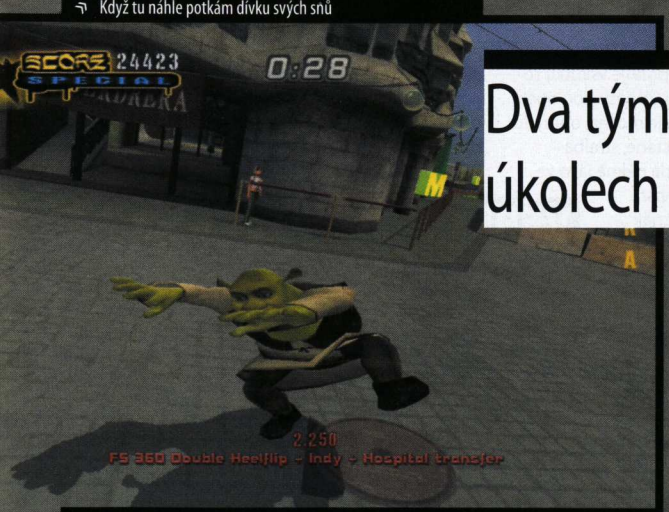
Pohybujeme se ale na PC poli, takže čím se vyznačuje Tony Hawk's Underground 2 (dále jen THUG2) od svých předchůdců určených pro PC? Zejména příběhovým módem, jenž si klade za cíl zkrášlit pouze dvouminutová plnění stále identických úkolů. Vše začíná jednoho osudného rána, kdy se coby zcela neznámý hoch na skateboardu předvádíte na ulici. Když tu náhle přijede černý vůz, do kterého vás neznámí chlapíci násilím naloží. Po strastiplné cestě se proberete v zapadlém skladišti, kde se nestačíte divit. Obklopen profesionály těch nejzvučnějších jmen, v čele s Tony Hawkem a Bamem Margerou, se dozvídáte o World Destruction Tour. Dva týmy se proti sobě utkají v extrémních úkolech ve stylu pořadu Jackass. Přestože si vás vybere ke své partě Tony Hawk až jako posledního, budete mít hodně velkou motivaci dokázat, že ve vás opravdu něco vězí.



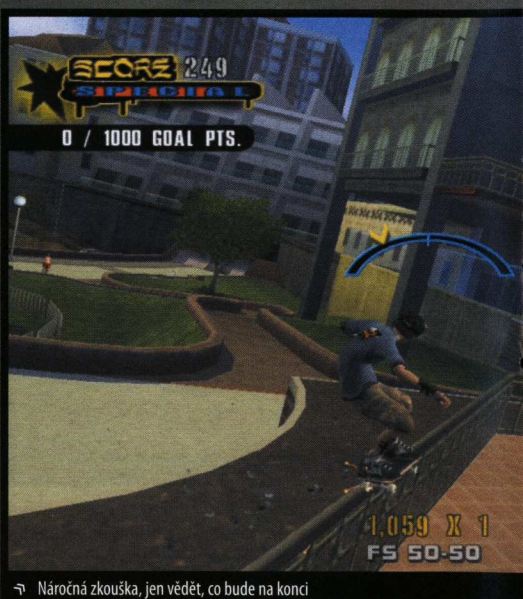
Když tu náhle potkám dívku svých snů

Svou kůži dáte na trh v osmi lokacích. Začínáte v tréninkovém hangáru, známém z původního THPS. Zde si oprášíte staré triky a komba, naučíte se používat nové prvky, prostě takové cvičení. Pak už vám nic nebude bránit v rozletu na nejrůznější místa světa. Německo, Austrálie, Boston, to je jen zlomek toho, kde všude začnete činit ztřeštěné věci. Na začátku každé z lokací si vyberete svého parťáka z týmu, za nímž si přijdete pro úkoly. Kromě toho plníte také úkoly zadané výhradně vaší osobě a úkoly dvou unikátních osob, jež musíte nalézt. Dohromady tedy máte v každém kole docela slušnou řádku „věcí k vyřízení".

Horší to je bohužel ve skutečnosti. Zpočátku se mi možnost jezdit volně po mapě a plnit co chci, s kým chci a jak chci, zdála vskutku výtečná, nicméně tento pocit mě velice brzy opustil.



Zpívám jí a do toho tancuji



Náročná zkouška, jen vědět, co bude na konci

Jako by už autoři nevěděli, co hráčům nabídnout, a tak z THUG2 udělali ještě větší arkádu. Když neberu v potaz některé nudné, trapné nebo rádoby vtipné úkoly, je ve hře možnost (respektive někdy i nutnost) převtělení do jiné osoby. Takže není výjimkou, že osedláte elektrického býka nebo nasednete na drsně vyhlížející dvojkolku, z níž nelze spadnout. Tyhle velice chabé prvky degradují hratelnost a celkový dojem ze story módu o hodně dolů.

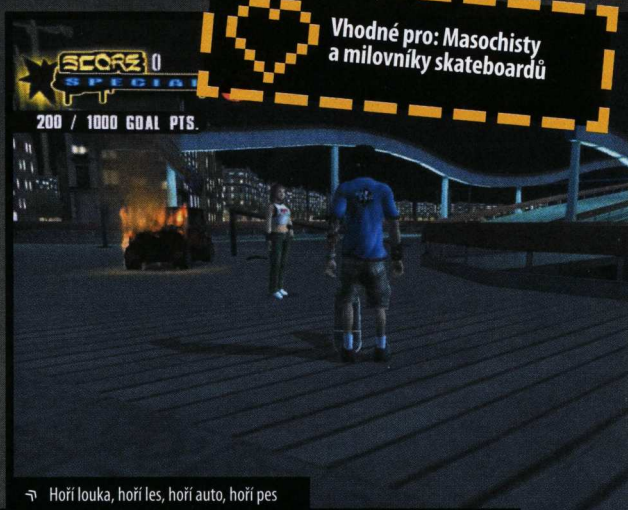
Dva týmy se proti sobě utkají v extrémních úkolech ve stylu pořadu Jackass

Ozvěna Doupěte

David Sláma: Já osobně THUG2 hodnotím jako nejlepší díl série; pobíhání po parcích s prknem pod paží, grafity, vertikálně roztáhlý design lokací a humorem přeplněný story mód si mě získaly. Vytknout můžu jen relativní krátkost hry a jednoduchost, s jakou jde získávat mnoho bodů za komba v manuálu.
Hodnocení: 9.0

Underground 2

Vhodné pro: Masochisty a milovníky skateboardů



Hoří louka, hoří les, hoří auto, hoří pes

Zběsilým mačkáním rozsekáte svou fošnu na cucky s ústy plnými nadávek. A pozor, jsou za to body!

Komu by ztřeštěné vylomeniny příliš nevoněly (počítám, že příznivcům původní série především), je tu připraven i klasický mód. Dvouminutový limit, pevně stanovené cíle, hodně zábavy, nové, ale i předělané mapy, to je ten starý dobrý Tony Hawk.

Jako v předchozích dílech, i zde plníte v každé z patnácti lokací desítku různých úkolů. Pevně dané je třeba sesbírání písmenek S-K-A-T-E a C-O--M-B-O, nalezení tajné videokazety, sběr značek THUG2, splnění high score, pro score a sick score. Zbylé místo vyplňují specifické úkoly charakteristické pro danou oblast. Například v nepříliš čistotné Skatopii (jinak dle mého čirého úsudku nejlepší mapě) se zabýváte nalezením a odstraněním pěti schovaných skunků. Ale jistě se najdou i mnohem zábavnější. Víte, co se říká, proti gustu …

Co nového ve sportu

Někdo preferuje zaběhlou klasiku, někdo by radši něco nového. Pokračování her se alespoň na první pohled snaží hráčům namluvit, že platí možnost druhá. Co by to bylo za arkádu, kdyby od svého předchozího dílu nezaznamenala žádný pokrok? A tak se v THUG2 potýkáme s některými příjemnými změnami, u nichž by mě ani nenapadlo, že by v tomto žánru mohly figurovat.

Nejviditelnější novinkou je bezesporu možnost seskočení z prkna. Otevírá se tak brána plná netušených komb. Na rampě vyskočíte, dopadnete na zábradlí, po němž se sklouznete, vyskočíte, fošnu do ruky, a když v krátkém časovém limitu stihnete dosprintovat k další překážce a navázat tak na trik, můžete očekávat tučné bodové hodnocení. Kromě toho lze se skateboardem v podpaží vyšplhat na místa, na která byste se na kolečkách nedostali.

Když už se ale poštěstí a tvrdě dopadnete na rozpálený beton, můžete své emoce dát patřičně najevo. S tím totiž souvisí i další novinka. Čím více možných bodů pádem ztratíte, tím více budete rozzuřeni. Zběsilým mačkáním na tlačítko pro grind vyvoláte reakci, při níž rozsekáte svou fošnu na cucky s ústy plnými nadávek. Pozor, jsou za to body! A což takhle si posprejovat nějaký ten billboard? I to je možné. Navíc je právě sprejování jedním ze základních úkolů v každém kole story módu.

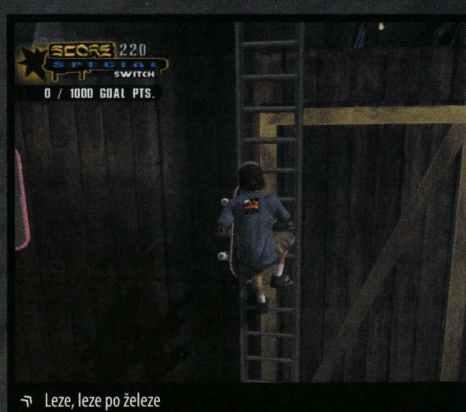
Uvítal jsem naopak focus mód, tedy zpomalení času a la Max Payne. Ten lze aktivovat vždy po dosažení maximální stupnice speciál (několik triků za sebou bez nejmenšího pádu). Díky tomu můžete bedlivě sledovat detailní pohyby a v klidu si promítat, co uděláte, až budete třebas na konci dlouhého zábradlí. Tuto funkci každopádně považujiza jednu z vydařenějších novinek.

O kolečko míň

Hratelnost THUG2 není špatná, na klávesnici se ovládá nadprůměrně, s joypadem skvěle. Nicméně osobně stále melancholicky vzpomínám na nejlepší díly série THPS 2 a 3. Není žádným tajemstvím, že se od vydání třetího dílu grafické zpracování žádným rapidním způsobem nepohnulo kupředu, spíše naopak, při pohledu na některé nesedící a roztahané textury vidím spíše krok zpět.

Zvuková stránka se také ubrala trochu jiným směrem. Kde jsou ty časy, kdy při konání nenáročných, leč reálněji vypadajících triků hráli do éteru Adolescents, NOFX, Ramones či Sex Pistols své nadupané a rytmické songy? Pravda, Ramones čistku přežili, ale přidal se k nim například naprosto nehodící se Frank Sinatra se svým uspávadlem. Nic proti jeho muzice, ale jsou hry, k nimž zkrátka sedne jiný žánr. O zvucích nemá cenu hovořit. Opět nedoznaly žádných větších změn oproti předchozím dílům. Jen ten dabing byl více ošetřen.

Na závěr ještě dodám, že THUG2 obsahuje multiplayer s deseti většinou zábavnými módy. U některých jsem se bavil, u jiných nevěřícně kroutil hlavou, co ještě může autory napadnout (vrhání ohnivých koulí nebo masakr skateboardy jsou jen pomyslnými třešničkami na dortu). Pokud jim už teď nedošly nápady – a podle mě tentokrát už vařili z vody – ani nechci vědět, co bude příště. Jestli vůbec bude nějaké příště.



Leze, leze po železe

VERDIKT

8,0

+ Výborná hratelnost
+ Dlouhá herní doba
+ Skvělé lokace

− Přeplácaný příběhový mód
− Technické zpracování je stále stejné
− Joypad je výhodou

Kvalitní nástupce série Tony Hawk's, který se snaží být originální. Někdy až moc.

KONKURENTI: THU (PS2) **8,5** | THPS 4 **8,0** | THPS 3 **9,0**

Úžasňákovi

Ruku v ruce s dalším Disneyho filmovým trhákem vychází i stejnojmenná hra. Čeká ji stejně růžová budoucnost?

Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí

Vhodné pro: Všechny, kterým nečiní problémy hrát za infantilní kreslené postavičky

Žánr Akční hopsačka **Výrobce** Heavy Iron Studios **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.thq.com/theincredibles **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB grafická karta, 660 MB na HDD **Lokalizace** Kompletně v češtině **Cena** 799 Kč (679 Kč na doupe.vltava.cz)

Namyšlenost se nevyplácí. To máte tak – vezmete si na recenzi dětskou hru, těšíte se, jak si u ní po náročném pracovním dni odpočinete, jak půjde vše pěkně od ruky a ještě si u toho nostalgicky zavzpomínáte na dobu strávenou s Večerníčky. A pak přijdou Úžasňákovi a nosánek vám spadne o pár centimetrů níž.

Dětská hra?

Je pravda, že nejsem ideální cílovou skupinou odkojenou čistě kapitalistickými výrobky z továrny pana Disneyho. Do mé výchovy se promítla ještě proletářská knihovnička Čtyřlístek i přechodový Méďa Pusík, nicméně i tak jsem věřil, že vše půjde pěkně od ruky. Leč nestalo se. Počátky krize středního věku? Dospělácká neschopnost? Možná. Tak či tak, takový výkon jsem od rodinky Úžasňáků nečekal.

Úžasňákovi jsou totiž celkem náročnou akční hopsačkou. Pobijete pár nepřátel, odskočíte si za roh pro doplnění zdraví, zlikvidujete dotírající letecké jednotky přesným úderem nedalekou židlí, přeskáčete pár plošinek, svezete se po laně, posunete zeď a tak dále. V prvním levelu vcelku příjemná formalitka, v druhém jízda s lehkým zaváháním atd., a jak tak postupně přituhuje, najednou narazíte. Příklad z praxe, opravdu jsem v dětské hře přístupné od sedmi let věku nečekal, že se budu deset minut mlátit s obřím plechovým pavoukem, načež mně těsně před koncem dojde zdraví a já budu muset celým martyriem, u nějž jsem se zapotil jako u sedmého finále Stanley Cupu, projít znovu.

Tím však rozhodně nehaním hru jako takovou. Naopak, Úžasňákovi jsou velice povedenou rodinkou. Děj hry kopíruje svou filmovou předlohu. Po menší návštěvě minulosti se vrháte s panem Úžasňákem do víru akce na tropickém ostrově, kam posléze zamíří i zbylí rodinní příslušníci.

Na stereotyp se nehraje

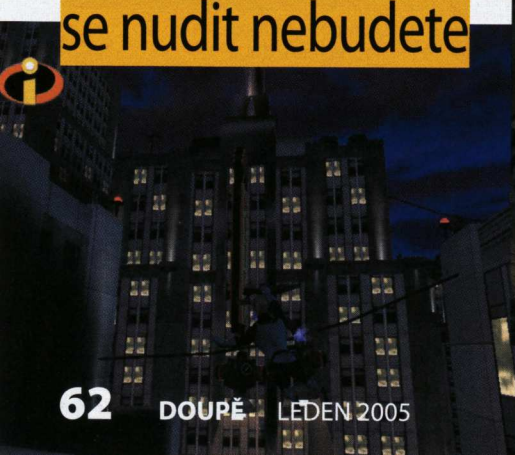
I když se třeba mise primárně odehrává na terasách a střechách domů, hra vás tam nikdy nenechá dlouho. Buď přijde brzy rázná změna, nebo alespoň oživení v podobě nutnosti občas do nějakého okna skočit, proběhnout několika místnostmi atp. Futuristické prostředí nepřátelské základny střídají exteriéry tropického ostrova, obří haly v průběhu mise nahrazují malé chodbičky, po těžkém souboji s bossem si odpočinete při kličkování Dashe na silnici. Podobných miniher je v Úžasňácích mnohem víc. Prolétnete se mezi mrakodrapy, zastřílíte si z ručního minikanónu, povozíte se v létajícím talíři.

Když pan Úžasňák urval kus věže, vznikla mobilní artilérie

Co se týče hry samotné, ani ta příliš nelpí na stejných řešeních. Když je vám v úvodu mise představen nový nepřítel, neznamená to, že byste se s ním měli setkávat celých následujících deset minut. Dvě tři obrazovky s ním možná tvůrci zaplní, ale pak se kolečka osudu otáčí zase jiným směrem. Pobijete pár (no dobře, pár desítek) nepřátel a čeká na vás logická hádanka. Vyřešíte ji a musíte přeskákat přes několik úzkých hrazd zase o kousek dál. Zkrátka a dobře, s Úžasňáky se nudit nebudete.

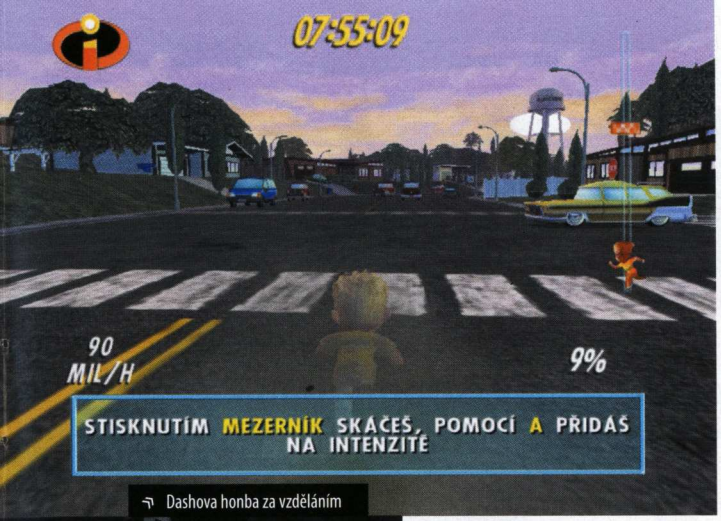
Dynamická arkáda však přece jen má svou mouchu. Kmotrou masařkou je zejména poněkud konzolově se chovající kamera. Ta totiž nesleduje

Zkrátka a dobře, s Úžasňáky se nudit nebudete



Pan Úžasňák hledá orchideje

Souboj skoro jako z Dooma 3



Dashova honba za vzděláním

Jak nebýt usmažen lasery

permanentně záda hlavní postavy, ale všelijak poletuje vzduchem, takže se může stát, že svého avatara budete sledovat, jak běží směrem proti obrazovce. Což se hodí, když potřebujete krýt záda, o něco horší je tato skutečnost při přebíhání přes úzký můstek nad bezednou propastí. Autoři vám sice dávají možnost si kameru ručně nastavovat, ale každý holt nemá to štěstí narodit se s třema rukama (nebo že by to byl pokus nahradit chybějící multiplayer?).

Source engine MX

Technologická stránka hry je ale jinak výtečná. Prostředí jsou krásně pestrá, animace povedené a fyzikální engine na arkádovou hru překvapivě pokrokový. Tropické listí se chvěje ve větru, většina předmětů jde zlikvidovat či alespoň poškodit, po nepřátelích můžete házet okolo stojící židle, stoly, bedny, kameny, a když už není nic po ruce, můžete si alespoň zchladit žáhu úderem do zdi, po které se v ní objeví roztomilé pukliny. Ruku v ruce s vizuálním jde i audiozážitek. Klapot podpatků o kovové podlahy, údery do zdi, těžké údery při pádu pana Úžasňáka na zem, navíc doplněné skvělou hudbou. Je poznat, když má někdo za zády Pixar. A je také poznat, když se lokalizace ujmou profesionálové. Hlasy postavám propůjčili herci z filmu a hra tak zní česky naprosto přirozeně, jako by v naší mateřštině původně vznikla.

Film či hra?

Kdo čekal, že herní Úžasňáci vznikli proto, aby se desetiletí caparti na pár minut zabavili, tedy jakýsi reklamní přívěšek filmu na úrovni potištěného trička či klíčenky, musí být v tuto chvíli zklamán. Úžasňáci jsou totiž plnohodnotnou akční arkádou, plnou zábavy, občas trochu šílených nápadů a hlavně rozmanitosti, která vás jen tak nepustí do slepé uličky stereotypu. Žádný přívěsek, vážení, toto je plnohodnotná a výborná hra!

VERDIKT

7,8

+ velká rozmanitost misí zpestřující minihry
+ technické zpracování
+ čeština

− ruční ovládání kamery na dětskou hru docela náročné

Úžasně rozmanitá dětská nedětská arkáda, která dá zabrat i dospělým.

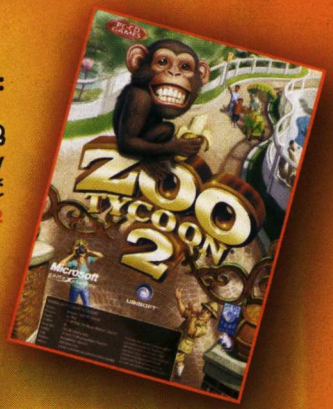
KONKURENTI: Rayman 3 8,0 | Hledá se Nemo 8,5 | Medvědí bratři 7,0

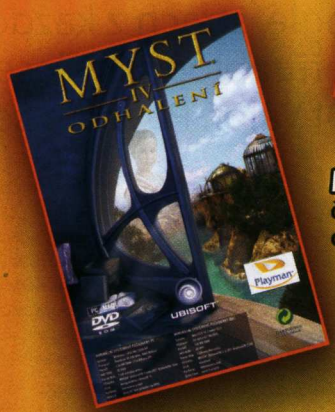
NOVINKY!

... a možná budou i pod stromečkem...

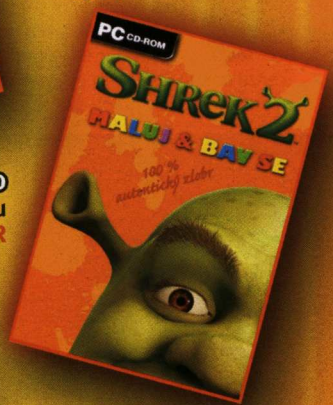
Předobjednejte:

ZOO Tycoon 2
české titulky
cena: 1799,- Kč
kód: DPZOO2

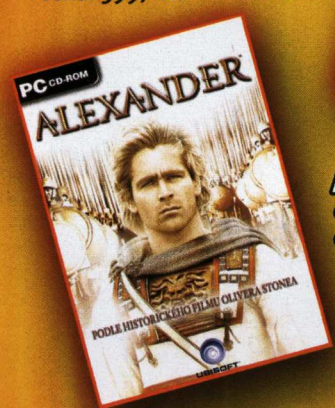




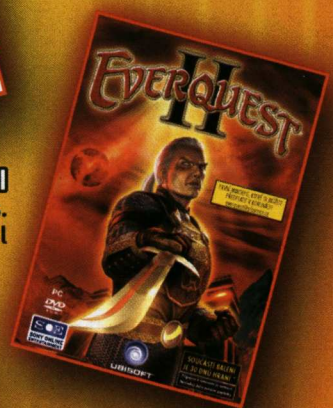
Myst IV: Odhalení
české titulky
cena: 1599,- Kč • kód: DPMIV



Shrek Print Studio
české menu
cena: 599,- Kč • kód: DPSHR



Alexander
český manuál
cena: 1599,- Kč • kód: DPALX



Everquest II
cena: 1599,- Kč a 299,- Kč/měs.
kód: DPEVQ2 • český manuál

Prince of Persia: Warrior Within
český manuál
cena: 1599,- Kč
kód: DPPPWW

UBISOFT

Playman

Play It On ubi.com

Objednejte si přes SMS! Je to jednoduché:

1. Napište SMS ve tvaru "kód hry_příjmení_jméno_ulice_číslo_město_psč"
2. Pošlete ji ze svého mobilu (ne internetu) na telefon 736 333 110
3. O stavu vaší objednávky vás budeme informovat formou SMS
4. Uvedené ceny jsou vč. DPH a poštovné a balné je ZDARMA!

Získaná data nebudou použity pro jiné účely než na vyřízení objednávky.
Informace o stavu objednávky nebo případné storno na tel.: 602 426 922
www.playman.cz • www.ubi.cz
Všechny inzerované produkty jsou určeny na počítač

© 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

inzerce »

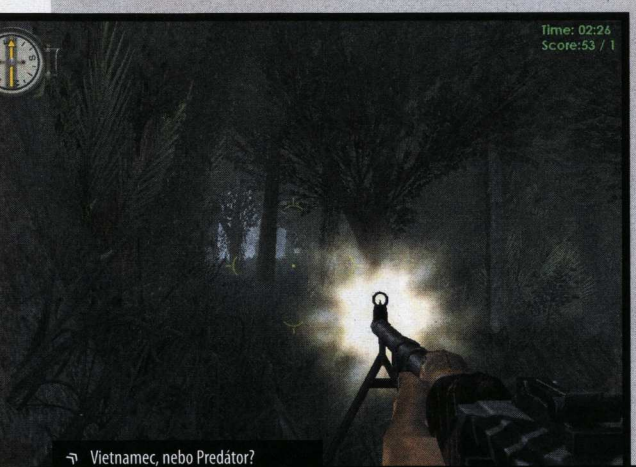
Men Of Valor

Nelítostná džungle, strach z každého pohybu mezi stromy, panika mezi vojáky, kteří zabloudili v lese. Tím vším byl Vietnam a tím vším by měl být i Men Of Valor. Povedlo se?

Žánr FPS **Výrobce** 2015 **Distributor v ČR** Cenega **Homepage** www.menofvalorgame.com **Minimální konfigurace** Procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, 3 GB na HDD, 64 MB grafická karta **Lokalizace** Ne **Cena** 1299 Kč

Alan Jarar, zahraniční dopisovatel
Milovník Stingovy hudby živořící v bunkrech Al-Kajdá

Vietnamská válka je jistě atraktivním námětem pro FPS a právě na to sázeli i vývojáři ze studia 2015 – autoři slavného Medal Of Honoru. Mnozí se na Men Of Valor těšili a první recenze tohoto titulu pěly oslavné ódy na genialitu jeho tvůrců. Měly proč?



Vietnamec, nebo Predátor?

Po spuštění hry vás přivítá atraktivní hlavní menu, v němž by se jen těžko hledaly nějaké chyby. Na výběr máte ze tří módů – singleplayeru, multiplayeru a tréninku. Jako první jsem samozřejmě zkusil trénink. Až podezřele moc mi připomínal výcvik a úvodní misi z Vietcongu, ale to není podstatné. Vyzkoušíte si v něm velké množství zbraní a podobných hračiček. Trénink byl rychlý a hned po něm mě čekala první mise ve vietnamské džungli. Potěšila mě autentická videa z války s doprovodným komentářem soudobé situace a při následném loadování mise se na obrazovce zobrazovaly citáty slavných vojevůdců (podobně jako v Call Of Duty).

První mise začala jakýmsi relaxováním několika vojáků v táboře – cigaretka, šišatý fotbalový míč a pubertální řeči zelených mozků o polonahých slečnách z Vietnamu. Zčistajasna se však na obloze objevilo několik nepřátelských letadel a první „kiks" byl na světě. Všichni se totiž běželi před bombardováním schovat – pominu-li to, že u toho poletovali jako baletky při derniéře Labutího jezera, pak jednoznačně nejhorší pro mě bylo zjištění, že ve hře nemůžete skákat! Ano, Men Of Valor má být arkádovým titulem, ale tohle? No budiž, nějak jsem to překousnul a vrhnul se s ostatními na náklaďák směr džungle. Po „nečekaném" přepadení konvoje Vietcongy všichni vojáci seskočili a hra se automaticky uložila. Nastalo nekonečně dlouhé dobývání rozlehlé louky pokropené nepřáteli. Po prvních deseti minutách mě to již přestávalo bavit a já si začal všímat chyb ve hře.

Nečekal jsem, že u FPS bude inteligence mých spolubojovníků i nepřátel na úrovni šestiletých dětí

Nečekal jsem, že u FPS bude inteligence mých spolubojovníků i nepřátel na úrovni šestiletých dětí, které náhodou zabloudily do taťkovy garáže. Schválně jsem sledoval, kolik nepřátel zlikviduje má četa. Výsledek? Ani jednoho, dokonce se ani netrefili! A to mluvím o střední obtížnosti. Dorazil mě však fakt, že jeden z Vietnamců přiběhnul až ke mně, zakleknul tak, že mi z dvaceti centimetrů hleděl na hlaveň samopalu, a začal bezhlavě střílet po jednom z amerických vojáků, jenž byl asi 150 metrů od něj. Běhal jsem před ním, střílel kolem něj a on nic! Teprve přímý zásah do obličeje jej probudil a hle – on si mě všimnul. Nestihnul však zareagovat a další střela mezi oči se mu již stala osudnou. „Hrůza!" klel jsem.

Smrt coby vysvobození

Ještě horší však bylo, když můj svěřenec poprvé padnul. Na obrazovce se objevil osudný nápis „loading" a já se zděšením sledoval, jak se hra načetla asi o patnáct minut zpět na začátek scénáře. Marně jsem hledal jakýkoliv další autosave a co bylo nejhorší – zjistil jsem, že se hra vůbec nedá uložit! Se vztekem jsem tedy začal hrát od začátku, ale k mé smůle mě opět zlikvidovala skupina Vietcongů a dalších patnáct minut opakování bylo na světě. Takhle jsem si to zkusil ještě dvakrát.

Nepřátelé na vás budou nabíhat ze všech stran a úkrytů. Navíc budou maskování kousky

Takovou mám doma taky

Vhodné pro: Veterány z Vietnamu

z protitankové RPG. Jen tam sedí a zírají na vás jako dítě, které potřebuje přebalit. Korunu všemu nasazují nepřirozené pohyby postav. Chvílemi běh vojáků připomíná závod rychlobruslařů na dva kilometry – samá ruka, samá noha.

Věrohodnou válečnou kulisu nevytváří ani hudba. Pomalé orientální motivy zjevně

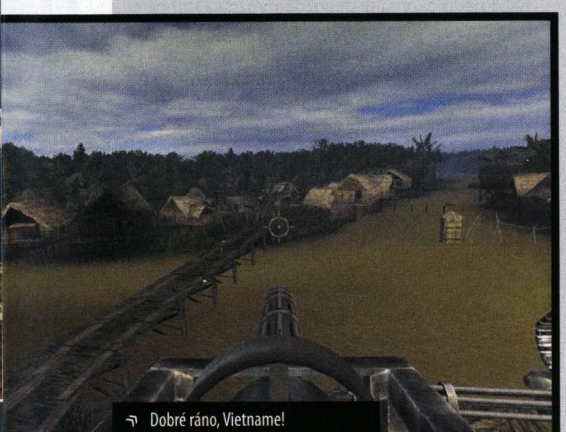
Posvítil jsem na cestu, šéfe

větví, takže rozeznat je od džungle vám dá občas zabrat. Jelikož se celý herní scénář odehrává v hustém pralese, příliš rozmanitosti od okolního prostředí nečekejte. Místy narazíte na nějakou tu vesnici, ale většinu času strávíte někde mezi stromy.

Nic moc zpracování

Bavme se chvíli o grafice, jež je pro hráče FPS též důležitá. Men Of Valor běží na enginu Unrealu 2, což je oproti Medal of Honor změna (ten běžel na enginu Quake 3). Krajina a zbraně jsou detailně zpracovány, což je sice hezké, ale při tom množství chyb, kterými hra disponuje, jdou veškeré vizuální krásy stranou. Nedostatků v grafickém enginu by se však také pár našlo. Kupříkladu klasický plátěný stan nejde „zničit" ani lehkým kulometem M-60. Vašim spoluhráčům nemůžete nijak ublížit, statečně odolávají i střelbě podle mínění tvůrců vyvolají u hráče pocity strachu. Podobně „skvělým" způsobem jsou zpracovány i zvuky zbraní a herního prostředí. V některých zbraních jsem slyšel řehtajícího koně, v jiných zase bublání horského potůčku (bez legrace).

Jednou z mála světlých stránek je multiplayer. U něj jsem se bavil nejvíc, neboť právě mapy zarostlé džunglí s nulovou viditelností tomuto módu vyhovují. Představte si situaci, kdy je na jedné mapě 45 hráčů, přičemž jsou všichni maskováni zeleným porostem a ještě ke všemu je hluboká noc. To je pak číhaná, to je zábava! Absenci možnosti skoku musím vyzdvihnout právě u multiplayeru – nepřátelé se snadněji trefují a je složitější vyhnout se kulkám. Nenastává tak ona trapná situace z Counterstriku, kdy v podstatě nikdo nechodí a jen se skáče. Střílí se za skoku, běhá se za skoku, nabíjí se za skoku, umírá se ve skoku. Tohle vás v Men Of Valoru naštěstí nečeká.


Dobré ráno, Vietname!

Veni, vidi, vici?

Už jste si o hře udělali obrázek? Men Of Valor mezi hráči jen těžko uspěje, když v září reflektorů je momentálně Half-Life 2 a Medal Of Honor: Pacific Assault – tedy tituly královských kvalit. Tvůrci hry slibovali akci, zábavu, dějovost a já nevím co ještě. Výsledkem je hra, která více či méně propadla. A to jsem zapomněl říct, že námi recenzovaná verze v sobě obsahovala patch 1.2. Radím vám, raději si znova zahrajte Far Cry. Nejenže má fantastickou grafiku a skvělou hratelnost, ale i herní prostředí připomíná džungli. Jen si musíte odmyslet to moře a přimyslet si místo zločinců v barevných košilích členy Vietcongu s ohořelými klobouky.

1091, 1092, uff...

VERDIKT

4,9

Grafika
Multiplayer

Hratelnost
AI
Systém ukládání hry
Nezábavnost

V dnešní konkurenci jen průměrná akce s množstvím chyb. S příchodem nového Medal Of Honor mizí v propadlišti zájmu.

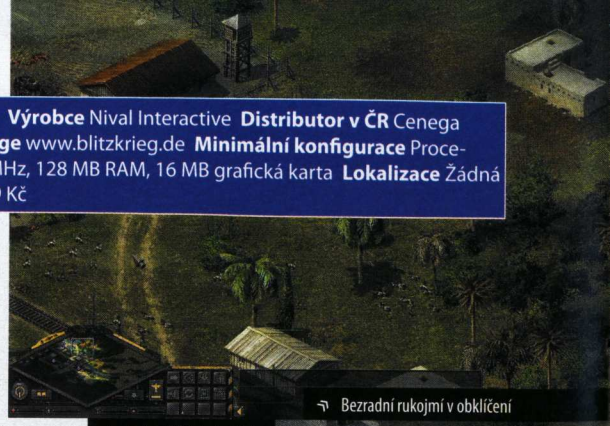
KONKURENTI: Far Cry **9,0** | MoH: PA **8,2** | Call Of Duty **9,0**

INTERNETOVÝ & KAMENNÝ OBCHOD
WWW.MEGAMI.CZ

BOMBA CENY NEJEN PŘED VÁNOCEMI!

Blitzkrieg: Rolling Thunder

Žánr RTS **Výrobce** Nival Interactive **Distributor v ČR** Cenega **Homepage** www.blitzkrieg.de **Minimální konfigurace** Procesor 700 MHz, 128 MB RAM, 16 MB grafická karta **Lokalizace** Žádná **Cena** 999 Kč



Bezradní rukojmí v obklíčení

Jede vláček, kolejáček

Druhá světová válka. Jak originální téma pro herní vývojáře! Většina významnějších týmů chce mít ve svém portfoliu titul, jenž se přímo týká tohoto ošemetného období. A tak jsme zavaleni Stalingrady, Osami a Spojenci (Axis & Allies), Medal of Honory anebo třeba Blitzkriegy.

Původní Blitzkrieg spatřil světlo světa v první polovině roku 2003. Podařilo se mu herní recenzenty okouzlit, a tak sbíral vesměs kladné hodnocení někde okolo osmdesáti procent. Jelikož ani v obchodech si nepočínal špatně, přišel první stand-alone datadisk, jenž se zaměřil na počínání Erwina Rommela alias Lišky pouště. I když Burning Horizon vyjma nových misí nepřinesl takřka žádná vylepšení a, zůstal Blitzkrieg synonymem nejlepší strategie z druhé světové. A tak vznikl další přídavek, Rolling Thunder. Vyšel tvůrcům reparát?

americký generál George S. Patton. Ten se spolu se svou posádkou ve hře probrouzdá všemi různými krajinami. Vyprahlými pouštěmi na severu Afriky počínaje a zasněženými lesy v Ardenách konče. Je pro vás přichystáno hned několik reálných operací, z nichž za zmínku stojí například slavné vylodění v Sicílii, bitva o severní Afriku, Bulge či Echternach a dokonce se na chvíli (v poněkud alternativněji podané historii) podíváte i do Plzně, kde máte v jedné z misí za úkol zničit podzemní továrnu na zbraně.

Na chvíli se podíváte i do Plzně, kde máte za úkol zničit továrnu na zbraně

Vhodné pro: Fanoušky série a potencionální diktátory

To poslední před dvojkou

Věřte nebo ne, Rolling Thunder je opět stand-alone datadiskem, k jeho hraní tedy nepotřebuje původní Blitzkrieg. Jelikož se jedná o druhé dílko podobného ražení, člověk by čekal, že se autoři poučí z předchozích chyb. Chyba lávky. Hned zkraje se však zmíním to nejdůležitější. Počet nových misí v single playeru stanul na čísle osm.

Zcela logicky, když byl v minulém díle hlavní osobností představitel Osy, nyní to musí být někdo ze Spojenců. A tím není nikdo jiný než legendární

Spolu s novými misemi se dostalo i na některá drobná vylepšení v jiných oblastech. Řady základních pěších jednotek byly rozšířeny o další kvarteto odvážných. Nejvíce mě zaujaly elitní jednotky. Ty jsou celý čas pro nepřátelská vojska úplně neviditelné až do doby, kdy padne první výstřel. Přibylo také devětadvacet vozidel a letadel, což je vcelku úctyhodné číslo. Pamatujete-li si na původní díl, kdy jste dostávali bonusové jednotky po úspěšné misi takříkajíc za pusu? Nyní si je budete muset poctivě vyválčit. Kromě primárního úkolu je v každé misi i nějaký ten sekundární, po jehož splnění se vám dostane kýžené odměny.

O maličko se zlepšila umělá inteligence nepřátel. Ti už se nehrnou jako pytel brambor na jednoho střílejícího vojáčka v domnění, že na ně nelze udělat švindl zboku. Více využívají leteckých posil, takže musíte setsakramentsky opatrovat svá protivzdušná děla, bez nichž by bylo splnění některých misí skoro nemožné. Jak sami vidíte, novinek oproti předchozímu dílu tu není málo, avšak většinou se jedná jen o malichernosti.

Resuscitace hry

Podobně je na tom technické zpracování. Když pohlédnu na obrázky z Rolling Thunder a původního Blitzkriegu, skoro ani nepoznám rozdíl. Osobně si myslím, že pro těch pár misí se s datadiskem ani nemuseli obtěžovat a mohli svůj draze placený čas raději investovat do připravovaného Blitzkrieg 2. Takhle tu máme „jen" další přídavný balíček, který sice konečně obsahuje i multiplayer s kvalitními mapami, nicméně jinak to žádná velká sláva není.

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně

BLITZKRIEG

Původní Blitzkrieg se vyklubal na jaře roku 2003 a herní veřejnost zaujal především kombinací druhé světové války, poctivého zpracování a megalomanského přístupu tvůrců. Známé prostředí největšího lidského konfliktu, slušivé 3D zpracování, obrovské počty jednotek (celkem jich bylo přes 200), to vše stálo za úspěchem původní hry.

Bude zima, bude mráz, kam se tanku, kam schováš

VERDIKT

6,5

Nízké HW nároky
Nové mise
Multiplayer mapy

Zastaralý herní engine
Nerozeznatelné od prvního dílu
Málo vylepšení

Pro skalní fanoušky nutnost, ale ostatním bych doporučoval spíše původní Blitzkrieg.

KONKURENTI: Codename: Panzers **9,0** | Blitzkrieg: Burning Horizon **6,0** | Blitzkrieg **7,0**

Football Manager 2005

Dny, týdny, ba i měsíce zábavy nabízela slavná série Championship Manager. Dnes předává žezlo svému nástupci.

Žánr Sportovní manažer **Výrobce** SI Games **Distributor** CD Projekt **Homepage** www.sigames.com **Minimální konfigurace** Procesor 600 Mhz, 128 MB RAM, 650 MB na HDD **Lokalizace** Kompletní **Cena** 899 Kč

Alan Jarraf, redaktor
Libuje si v budovatelských strategiích a Singlové hudbě

Na jaře letošního roku jsme oplakávali „rozvod" společností Eidos a Sports Interactive a už už to vypadalo, že se nedočkáme pokračování skvělého Championship Manageru. Naštěstí se vše v dobré obrátilo a my si můžeme vychutnat nástupce nadále existující série CM, jejíž další díl nám již naservíruje vývojářské studio Sports Interactive ve spolupráci se společností Sega.

Jakých novinek se nová hra britských SI dočkala? Především je třeba zmínit engine, který je na rozdíl od minulého ročníku laděn do světlejších barev. Zmizelo tak ono tmavěmodré pozadí a bylo vystřídáno tapetou s pravým anglickým trávníkem. Vylepšeno bylo i umístění tabulek a ukazatelů. Tlačítka pro pohyb v sezónním menu jsou mnohem přehlednější a snadno ovladatelná. Hra vás jako manažera průběžně informuje o všem, co se ve fotbalovém světě může dít. Nebude přestupu, o kterém byste nevěděli. Tabulky s atributy jsou taktéž vylepšeny a u každého hráče tak najdete přes 40 položek (namátkou rychlost, kontrolu míče či schopnost adaptovat se v novém klubu). Opravdu tak chybí pouze číslo na hráčovu manželku.

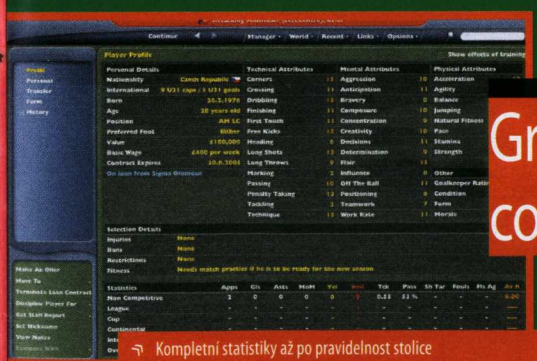
Sestavování tréninkového programu týmu připomíná hraní „lodí". Může trvat dlouho, než se trefíte do plánu, který by akceptovali všichni hráči týmu. Každému totiž vyhovuje jiný stupeň zátěže či jiné tréninkové postupy, a tak může morálka i forma některých z nich klesnout. Nejednou se mi stalo, že určitá skupina hráčů podala stížnost na trenéra. A jelikož jsou potřeby samotného kádru přednější, dostal pan Cipro vyhazov. Oproti minulému ročníku se zlepšila i spolupráce manažera s trenéry a mimo to budete dostávat také pravidelná hlášení o jednotlivých hráčích. Nevíte si rady se složením základní sestavy? Nechejte vše na trenérovi. Tato funkce je vhodná především pro ty, jež nemají s hrami podobného typu zkušenosti.

Hra obsahuje něco přes 14 000 týmů, z toho za 3000 můžete přímo hrát. Samozřejmě nechybí ani české ligy, konkrétně první a druhá nejvyšší. Grafický engine zápasů zůstal 2D, což je jen a jen dobře. Hra je přehlednější a vůbec – 2D engine má stále své kouzlo. Hráči jsou zobrazováni v podobě modrých a červených puntíků. Krásným způsobem jsou zpracovány animace letícího míče – jasně patrný stín na trávníku hovoří za vše. Znatelných změn doznal i textový komentář zápasů. Je obohacen o spoustu herních frází. Naopak nepříjemnou záležitostí je až, příliš složité prokousávání se nehernímí dny. 50 % informací, jež vám hra předloží, je, troufám si říct, spíše nepodstatných. Bohužel den nejde jednoduše přeskočit, a tak budete muset vyřídit všechny patřičné náležitosti s ním spojené. Dalším mínusem je nesnesitelně dlouhé načítání nové hry, a to i při zvolení malé databáze hráčů. Po odkliknutí „Start a new game" jsem stihnul vykouřit jeden corona doutník (to jsou ty tlusté).

FM2005 nabízí minimálně stejně kvalitní zábavu jako jeho předchůdce CM4. Novinky v herním systému jsou toho důkazem a FM 2005 je tak díky své propracovanosti jedním z nejlepších manažerů na trhu. Celá hra je navíc plně lokalizována, což je vzhledem k její složitosti příjemné zjištění.

Krásně ošoupaný trávník

Podrobné statistiky Evropského poháru


Kompletní statistiky až po pravidelnost stolice

Grafický engine zápasů zůstal 2D, což je jen a jen dobře

Předzápasové čachry

VERDIKT

8,5

+ Zlepšený interface
+ Nekonečná hratelnost
+ Česká lokalizace

− Nesnesitelně dlouhý loading
− Málo novinek oproti minulému ročníku
− Přehnaná snaha hry informovat vás o všem

Důstojný nástupce Championship Manageru. Je zábavný a jeho hratelnost je opravdu pekelná!

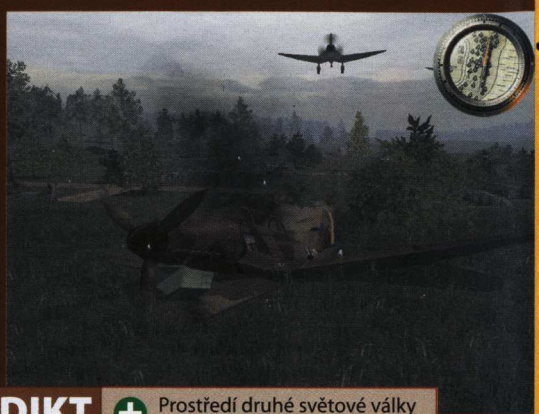
KONKURENTI: Championship Manager 4 **8,7** | CSM 2002 **7,2** | Eastside Hockey Manager **6,5**

Mortyr 2

Žánr FPS **Výrobce** Mirage Interactive **Distributor v ČR** Není **Homepage** www.mortyr2.net
Minimální konfigurace Procesor 1,2 GHz, 512 MB RAM, 1 GB na HDD, 32 MB grafická karta
Lokalizace Žádná

Na světě to tak odjakživa chodí: Na jedné straně stojí kvalitní herní tituly, na té druhé propadáky a profesionálně-amatérské hříčky. Proč se mezi ně Mortyr 2 řadí?

Vydat špatnou hru, vysloužit si posměch, uzavřít se do sebe a rozhodnout se k návratu se stejnou hrou, to už si žádá pořádnou špetku odvahy. Přesně tu měli francouzští Mirage Interactive, kteří se svým věru idealistickým postojem již několikrát proslavili. Nejdříve hrstka faktů: Mortyr 2 se odehrává za druhé světové války a na svém počátku nás přivádí do nehostinného Norska. Tím však podobnost s jakoukoli kvalitní hrou končí. Hned na počátku se totiž stačíte přesvědčit o nízké úrovni AI (nebojujete s lidmi, ale slepými figurínami), neohrabaném ovládání a pohybu hrdiny (místo člověka máte v rukou nefalšované dřevo). Mortyr 2 se mimo to prezentuje také coby velmi nestabilní snůška zmateného kódu – engine hry pak zase pro změnu obsahuje množství chyb.



Aby toho nebylo málo, Mortyr 2 se vás bohužel nechtěně pokouší také pobavit, zejména svým zvukovým doprovodem. Hekot hlavního hrdiny při obyčejném výskoku lze jen těžko přirovnat k čemukoliv, co jsem doposud v hrách slyšel – a jen těžko mohu uvěřit, že se něco podobného stále může objevovat v komerčním (a tudíž profesionálním) titulu. Ani grafika bohužel nezachraňuje tonoucí se hru a svou kvalitou by nás oslovila možná tak před třemi čtyřmi lety.

Jak tedy skončit a přitom neurazit? Možná jsem přemlsaný novým Medal of Honor, možná nedokážu docenit práci ostatních. Kam však mé herní znalosti sahají, Mortyr 2 byl a bude krásnou ukázkou toho, čemu my herní recenzenti říkáme propadák (a někdy i hůř). Snad příště, páni vývojáři!

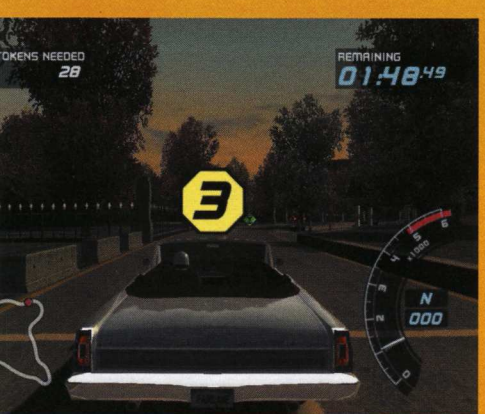
VERDIKT **3,5**

- \+ Prostředí druhé světové války
- − Grafika a chyby v enginu
- − AI nepřátel
- − Vtipné ozvučení

Ford Racing 3

Žánr Arkádové závody **Výrobce** Razorworks **Distributor v ČR** US Action **Homepage** www.fordracing3.com **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 150 MB na HDD, 32 MB grafická karta **Lokalizace** Titulky **Cena** 299 Kč

Svět arkádových závodních her ani v posledních letech neskomírá a kromě hitu Need For Speed Underground se o přízeň hráčů bije také méně ambiciózní, o to však milejší série Ford Racing. Po velmi slušném druhém pokračování jsme se dočkali také třetího dílu, který nadprůměrnou kvalitu řady jen a jen potvrzuje.



Jak již plyne z názvu, důraz je i tentokrát kladen na vozy známé detroitské značky Ford. Největší síla hry však tkví v její komplexnosti. FR3 se tak neomezuje jen na vyhraněné závodní série a v praxi nám servíruje nejrůznější druhy závodů, spojené pouze (a právě) značkou stáje legendárního otce automobilu, Henryho Forda. Vyzkoušíte si silniční i terénní závody, trucky i prototypy, budete bojovat v hned několika módech – drobnými závody počínaje a velkými soutěžemi konče.

Jak již bylo řečeno, FR3 se řadí do škatulky arkádových závodních her a tomu odpovídá také můj pocit z jízdy a ovladatelnosti jednotlivých vozů. Ten se samozřejmě u každého automobilu liší, významné rozdíly pocítíte zejména v případě náhlé výměny jedné závodní série za druhou – těžký džíp se přece jen ovládá jinak než rychlý prototyp. Stejně tak rozmanité jsou i závodní dráhy; budete se tak prohánět po úzkých uličkách měst, brodit se v blátě přírodních tratí a neunikne vám ani návštěva okruhů. Pozici výraznějších nedostatků hry zastává především po brzké době nastávající stereotyp, opakující se hratelnost a některé drobné prvky, které jinak velmi dobrý zážitek kazí (např. neviditelná stěna ohraničující závodní trať). Po stránce technického zpracování je FR3 dnešním průměrem: Neoslní, ani výrazněji nezklame.

VERDIKT **6,5**

- \+ Nabídka vozidel a tratí
- \+ Množství módů
- − Model poškození
- − Po čase stereotypní

Za pakatel

200 Kč

Skvělou zábavu neposkytují jen tituly za tisíc korun. Zajímavé hry se dají sehnat mnohem levněji.

Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí

COLIN MCRAE RALLY 2

Žánr závodní **Výrobce** Codemasters **Rok vydání** 2000 **Dnešní cena** 180 Kč (Score 129)

8,0

Představovat legendy snad ani nemá smysl. Colin McRae Rally 2 je jednou z nich. Stejně jako jeho nejmladší bratříček s pořadovým číslem 2005, i druhý díl „Colina" spadá do kategorie závodních her s přízviskem arkádové. Ultraortodoxní fanoušci realistických simulací asi ohrnou nos nad etapami vyznačenými na polních cestách o šířce „dé jedničky", většině hráčů však tato „drobná odchylka" od skutečnosti nevadí.

Proč by taky, když právě díky tomu není hra přehlídkou frustrujících výletů za krajnici, ale zábavnou honičkou za co nejlepším výsledkem? Akčnější styl jízdy hře rozhodně neubírá na dramatičnosti, spíše naopak. Bojuje se o každou sekundu, o každý centimetr blížící se ideální stopě dané zatáčky. Auto se chová předvídatelně, a tak máte na rozdíl od jiných her v Colinovi skutečně pocit, že jej řídíte právě vy. Na výběr je několik vozů nejen třídy WRC, projedete se na všech tradičních površích od zamrzlého Švédska po zablácenou Anglii. Zkrátka a dobře, hře nic podstatného nechybí. Ostatně proto na ni fanoušci vzpomínají ještě dnes.

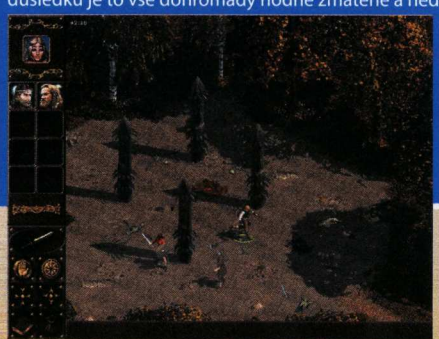
KONUNG 2

Žánr RPG **Výrobce** 1C Company **Rok vydání** 2004 **Cena** 199/299 Kč (GAME4U 46 spolu se hrou Vesmírní Kovbojové)

3,4

Je přirozené očekávat od pokračování lehce nadprůměrného RPG rozhodný krok směremk vyšším příčkám. Což o to, snaha ani invence v případě Konungu 2 nechyběly, horší už to bylo s jejich zapracováním do samotné hry.

Konung 2 se opírá o klišovitý příběh ve stylu značně ořezané verze Pána prstenů. RPG prvky ve hře jsou poměrně tradiční, autoři se ale odhodlali smíchat je se strategickou příměsí. Takže nejenže musíte honit potvory po mapě, ale zároveň se musíte starat o vesnice, vybírat daně, najímat spolubojovníky (těch může být až 9). V konečném důsledku je to vše dohromady hodně zmatené a nedomyšlené.

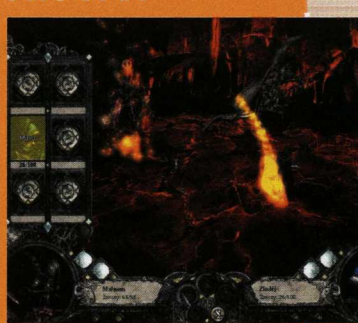


Mezi minusy lze počítat i značnou nevyváženost a grafiku, která rozhodně neodpovídá herním standardům. Nepotěší ani česká lokalizace, která je plná chyb a nelogičností. Hra pro odvážné a trpělivé!

DISCIPLES 2: TEMNÉ PROROCTVÍ

7,1

Žánr Tahová strategie **Výrobce** Strategy First **Rok vydání** 2002 **Cena** 179/219 Kč (Level 120)



Jsou to HOMAM, nebo ne? Na to existuje snadná odpověď – nejsou. Přesto toho mají Disciples 2 se svým kolegou mnoho společného. Kupříkladu hromadu artefaktů, které po cestě sbírají, či města, ve nichž odpočívají. Nechybí ani různé rasy – lidé, nemrtví, horalé a legie zatracenců.

Disciples 2 zůstávají v zásadě věrni principům tradičních tahových strategií. Vlastní iniciativu však projevují v mnoha strategických a RPG problémech. Soustředí se například na menší armády, tudíž boj je více personifikovaný. Rovněž vývoj je specifický.

Všechny tyto „maličkosti" dohromady dávají hře zvláštní příchuť, která ji do značné míry odlišuje od konkurence. K dobru jí navíc musíte připočíst kompletní českou lokalizaci včetně dabingu.

GROUND CONTROL

5,9

Žánr Real-time strategie **Výrobce** Massive Entertainment **Rok vydání** 2000 **Cena** 180 Kč (Score)

Mizerný příběh, netradiční pojetí real-time strategie i jeden z prvních povedených 3D zástupců žánru. To vše se skrývá pod povrchem Ground Control. Ten vás zavádí na planetu Krig 7B, na niž si brousí zuby dvě nepřátelské korporace.

Na rozdíl od většiny jiných her však v Ground Control neupotřebíte své klasické strategické schopnosti „vytěž, vyrob, znič", ale pouze poslední jmenovanou. Ground Control je totiž strategií bez základen. Na začátku dostanete určitý počet jednotek, a nepodaří-li se vám splnit úkol, máte jednoduše smůlu. Druhým inovativním prvkem hry bylo použití povedené trojrozměrné grafiky.

Bohužel hry stárnou rychle a Ground Control je toho důkazem. Dnes je tak spíše jen nostalgickým připomenutím herní historie.

FreeHry

0 Kč

Hru získáte vyhledáním jejího čísla (ID) na stránkách **www.doupe.cz**, eventualně na DVD příloze tohoto vydání Doupěte.

FOO BILLIARD

ID: 109033

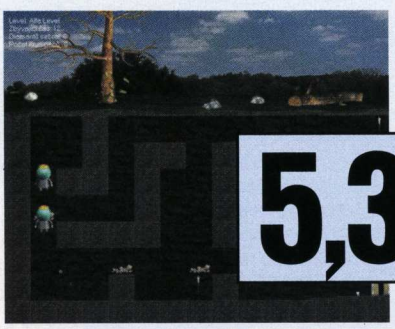
Jestliže holdujete velice příjemnému a uklidňujícímu sportu zvanému biliár, pak je tato hra právě pro vás jako ušitá. Už jen fakt, že Foo Billiard obsahuje všechny možné druhy kulečníku, o ledasčem napovídá. A tak dostanete za málo peněz (vlastně zcela zadarmo) hodně muziky, tedy vše klasickým poolem počínaje a magickým karambolem konče. Kulečníkový stůl je sice posazen do hluchého černého zátiší, ovšem i přesto je grafické zpracování veskrze povedené. I když, ruku na srdce, co bychom také chtěli od zeleného plátna, tága a pár koulí? Mnohem důležitější je zkrátka pořádná hratelnost, která v této hře rozhodně neabsentuje. Pokud tedy chcete kvalitní simulátor kulečníku, máte tu jednoho horkého kandidáta.

8,0

ROCK EGG

ID: 108768

Jedna z novějších her z našich luhů a hájů je v plné zbroji ochotna válčit za vaši pozornost. Tentokrát se jedná o logický nášup, konkrétně o remake slavného Boulder Dash. Jenomže hlavní roli nyní zaujme roztomilé vajíčko, které se bude prodírat skrze zdánlivě nepřekonatelné překážky. Cílem každé mise je sesbírání diamantů, přičemž v cestě vám stojí dva nepřehlédnutelné elementy. Pohybliví nepřátelé, kteří na inteligenci příliš nepobrali, a zrádné kameny. V každém ze sedmnácti levelů byste tedy měli sesbírat všechny diamanty a širokým obloukem se vyhnout zmíněným škůdníkům. Někdy to bohužel nepůjde, nicméně to už je věcí vlastní iniciativy. Buď jako buď, i přes některé menší chybičky v programu se jedná o dobře hratelný přírůstek do české rodiny freewarovek.

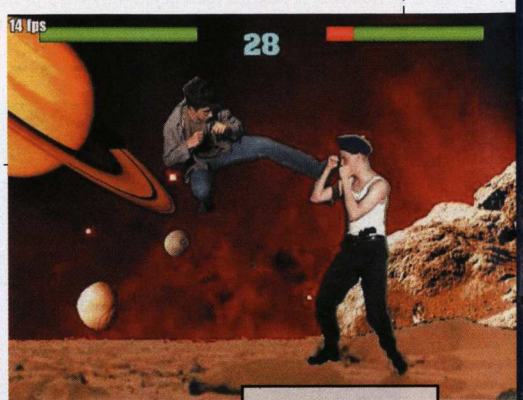


5,3

OPEN MORTAL

ID: 108891

Mortal Kombat se stal jednou z prvních her, na jejíž motivy byla natočena série filmů, respektive seriálů. A oč vlastně jde? Především o mlácení. Dva lidé, ač sami pro sebe zcela neznámí, stojí proti sobě v ringu, jenž přímo hýří futurismem. Ať už se bojuje na jedné z planet naší sluneční soustavy nebo jen na „obyčejné" palubě gigantické lodi, vždy máte zaručenou stoprocentní akci. Mezi přednosti této hry bych asi zařadil multiplayer, s nímž si užijete skutečně hromadu legrace. Ono zmlátit kamaráda po síti také není úplně k zahození. Kdyby si autoři dali trochu více práce s vizuálním zpracováním, bylo by hned veseleji. Složit veškerou grafiku jen pomocí kostrbatých fotografií je trochu faux pas, ale i na to si lze po čase přivyknout. Sečteno a podtrženo, Open Mortal rozhodně stojí za vyzkoušení.



8,5

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně

AKTUALITY

Crash Team pracuje na závodní 3D hře **Tuning Cars**. V současné době je téměř hotov fyzikální engine, několik modelů a pracuje se na editoru tratí.

Adventura **World War 1990** je svým způsobem unikát. Sice má „pouze" desítku lokací, nicméně sto padesát dabovaných sekvencí už je na freeware poměry slušné.

Sub Quest 2, vcelku očekávané pokračování českého RPG, má v současné době zcela dokončen svůj engine. Hra vyjde na přelomu roku jako open source.

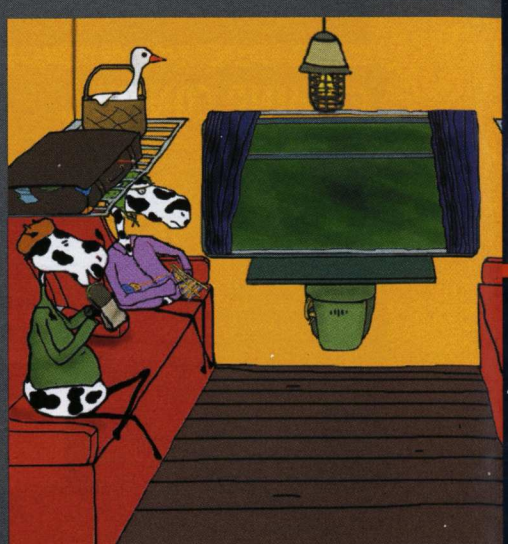
V diskusi na **FreeHry.cz** se u hry PlayBoy 2004 mihla zpráva přímo od autora, že je v přípravě další přírůstek do erotické ságy. Tentokráte ponese označení 2005.

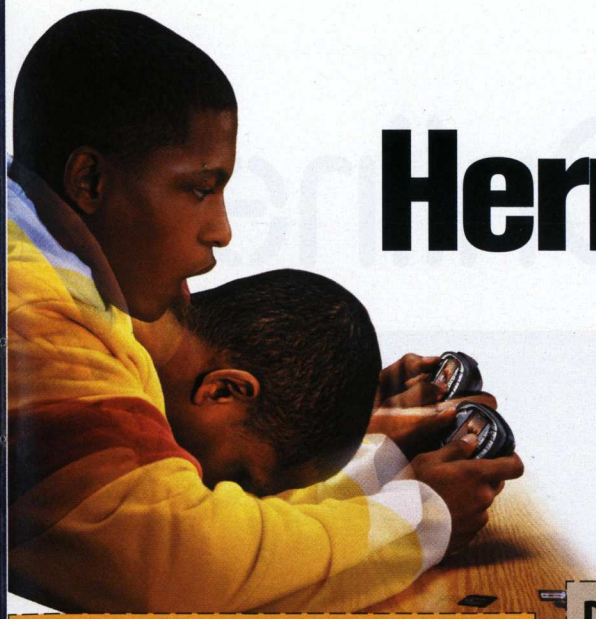
MAGAZÍN

Preview na Telecí příběh

Pod vlivem software, kteří jsou známí jak u nás, tak i v zahraničí díky svému titulu Ham Ňam a jeden z jejich členů se dokonce podílel na úspěšné hře GLX, nyní pracují na adventuře. Příběh je vpravdě originální. Hráče totiž přesunuje do zvířecího světa. V roli soukromého očka, kozy Totele, se vydáváte za přítelem Mírou zapít jeho svatbu. Žení se totiž s krásnou jalovicí Růžou. Vše je prozatím jako z pohádky vystřižené, ovšem až do té doby, kdy je ráno ve svatební den Růža unesena neznámými pachateli. Coby detektiv máte za úkol vypátrat oběť a najít viníka. K vašemu údivu vedou první stopy do nedalekého temného hradu…

Tato adventura má být celá ručně kreslená, přičemž o dabing se postarají divadelní herci. Telecí příběh má vyjít jako freeware do konce roku 2004. Těšíme se.





Herní technologie Java

FATAL FORCE

Fatal Force patří mezi nejlepší javové hry na trhu. V kůži jednoho ze tří členů speciálního komanda Fatal Force musíte vyhladit krvežíznivé vesmírné obludy. Ve Fatal Force na vás čeká dvanáct originálních úrovní, v nichž potkáte různě silné protivníky. Na jejich likvidaci máte pistoli s neomezeným množstvím střeliva, občas najdete bonusy, které vám dočasně dodají výrazně lepší zbraně nebo trvale doplní zdraví. Hra je svižná, s jednoduchým ovládáním a špičkovou grafikou na hranicích dnešních možností Javy MIDP 2.0. Po dohrání hry lze ze stránek výrobce přes wap stáhnout nové úrovně. Nechybí ani multiplayerový souboj s počítačovými protivníky či dokonce s živým hráčem přes Bluetooth.

Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** Macrospace, www.macrospace.com **Cena** 75 Kč **Zdroj** m-game.cz, www.m-game.cz **Hodnocení** 9,5

DESETIBOJ

Příznivce sportovních her určitě zaujme Desetiboj, v němž jde soutěžit ve všech dílčích kláních královské atletické disciplíny. Hru z produkce vývojářské společnosti Overloaded s původním názvem Dan Parks Decathlon u nás uvádí Eurotel kompletně přeloženou do češtiny. Desetiboj nabízí dva herní módy. Trénink s neomezeným množstvím pokusů a Soutěž, při níž máte v každé disciplíně pouze jeden pokus, s výjimkou skoků do výšky, kde absolvujete tři. K ovládání jsou použita pouze dvě tlačítka, k dosažení nejlepších výsledků ale budete muset prokázat opravdu velký postřeh. Soutěžit mohou až čtyři hráči, ovšem pouze na jednom mobilu, takže klasický multiplayer chybí. Grafika je velmi dobrá.

Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** Overloaded, www.overloaded.com **Cena** 91 Kč **Zdroj** Eurotel, games.eurotel.cz **Hodnocení** 8,7

REQUIEM OF HELL

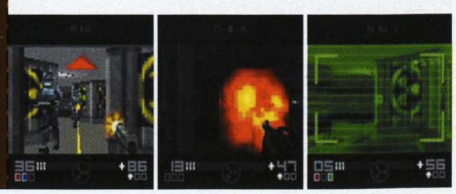
Akční izometrická RPG Requiem of Hell je nejnovějším přírůstkem do rodiny N-Gage. Ve hře se stanete čarodějkou Lindou nebo bojovníkem Troyem, který už jednou musel hasit pekelné ohně, ale nyní musí čelit nejnebezpečnějšímu ďáblovi, Dalu. V rozsáhlém světě plném originálních nestvůr budete bojovat za pomoci řady postupně objevovaných zbraní a kouzel. Absolvované souboje vám poslouží ke zvýšení schopností a dovedností. Requiem můžete hrát i ve dvou hráčích pomocí připojení přes Bluetooth, a to buď ve společném týmu, nebo bojovat proti sobě.

Platforma Symbian OS **Výrobce** Digital Red, www.worldup.com **Cena** 1 690 Kč **Zdroj** Nokia, www.nokia.cz **Hodnocení** 9,2

3D ADVENTURE: GREEN EYE

Novinka od WIMu je pokračovatelem prozatím poměrně chudé rodiny akčních 3D stříleček. 3D Adventure: Green Eye nabízí zřejmě nejširší herní možnosti ze současných 3D javových her. Ve hře postupně procházíte rozsáhlou sítí levelů, v nichž nechybí nezbytné tajné místnosti ani dveře otevírající se pouze speciálními klíči, které musíte najít. Průběžně získáváte stále lepší zbraně, ovšem číhají na vás také silnější protivníci. Často přijdou vhod zdravotní bonusy nebo noční vidění. V průběhu hry si můžete nechat zobrazit mapu dané úrovně s vaší aktuální pozicí. Vzhledem k náročnému hernímu enginu hra není nejrychlejší, ale jakmile si zvyknete na ovládání, čekají vás hodiny kvalitního hraní.

Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** WIM, www.wim.cz **Cena** 59 Kč **Zdroj** T-Mobile, www.t-zones.cz **Hodnocení** 8,9



Nejrozšířenější herní technologií v současných mobilních přístrojích je Java, respektive její zjednodušená podoba J2ME, určená právě pro malá přenosná zařízení.

Javové aplikace lze do mobilních telefonů nahrávat z počítače nebo wapových portálů. Z počítače je možné nahrávat většinou jen freewarové programky, které jsou volně ke stažení ze stránek výrobců, a to pomocí datového kabelu, infračerveného portu nebo Bluetooth. Placený software prodejci většinou distribuují pouze přes WAP, aby se zabránilo jeho dalšímu nelegálnímu šíření.

V současnosti existují dvě verze J2ME, označované jako MIDP 1.0 a MIDP 2.0. Starší Java MIDP 1.0 podporuje jednodušší aplikace, vesměs pro přístroje s černobílými displeji. Aplikace jsou menší velikosti (většinou 32–64 kB), nabízí 2D grafiku, jednoduché zvuky, vibrace i prosvětlení. Verze MIDP 2.0, která je v novějších mobilech, rozšiřuje možnosti první verze – podporuje větší aplikace, nabízí vyšší bezpečnost, vylepšenou grafiku, barvy i výkon. Umožňuje také případné přerušení běhu aplikace, např. v okamžiku příchozího hovoru, a po jeho skončení pokračování ze stejného místa.

Do mobilních přístrojů se chystá už i další verze J2ME označovaná jako Java 3D, jejímž hlavním tahákem bude právě podpora 3D grafiky. Tato verze by se svými možnostmi měla výrazněji přibližovat specializovaným herním konzolím. Možnosti současné Javy MIDP 2.0 jdou už ale také poměrně daleko a nabízejí hry, u nichž strávíte i několik dní, než je dohrajete.

Příště se zaměříme na největší poskytovatele a prodejce javových aplikací.

Ivan Lukáš, stálý spolupracovník Doupěte Fanda mobilních technologií a redakční karatista

Ragnarok Online

MMORPG, která byla před půl rokem nejhranější na světě (po sečtení hráčů na oficiálních i neoficiálních serverech)? Dnes si představíme právě ji.

Ragnarok Online si svou popularitu získal hned několika přednostmi současně. Tou nejviditelnější je grafika, která možná nevypadá tak neuvěřitelně, jako u jiných her, ale je velmi příjemná a přitažlivá – a hlavně je „jiná" a originální. Celý fórek spočívá v tom, že v plně renderovaných 3D lokacích se pohybují 2D postavy. Zní to zvláštně? Možná, ale výsledek stojí za to.

Co se týče samotného hraní, na začátku si vytvoříte svoji postavičku, které kromě vzhledu nadefinujete i klasické základní schopnosti (Síla, Odolnost, Obratnost, Rychlost, Inteligence a Štěstí). Od tohoto okamžiku sbíráte zkušenosti a postupujete do dalších levelů. Ovšem ne tak, jak jsme zvyklí, ale hned ve dvou kategoriích – v Base a Job.

Když postoupíte v Base, přibudou vám životy, spellpointy a dostanete pár bodů, kterými si zvýšíte základní vlastnosti. Když postoupíte v Job, dostanete jiný typ bodů, pomocí nichž si můžete zlepšovat své schopnosti v jednotlivých dovednostech specifických pro každé povolání.

Povolání je ve hře dohromady 20. Ta se dále větví na podskupiny, přičemž každé povolání má vlastní dovednosti (celkem ve hře okolo 200).

Ovšem dobře rozložené body samy o sobě dobrou postavu ještě nedělají; velký podíl na ní mají i předměty. Těch jsou ve hře doslova tisíce. Předměty a zkušenosti získáváte zabíjením monster.

Pokud budete mít zájem, užijete si i soubojů proti hráčům. Ty nejsou možné vždy a všude, ale boje gild o hrady jsou na (téměř) denním pořádku.

Ragnarok lze hrát na celé řadě oficiálních (placených) serverů včetně evropského www.euro-ro.net. Existuje však také celá řada neoficiálních (a neplacených), včetně jednoho českého, který najdete na adrese www.czechro.net.

Jedno z nejkrásnějších míst

MMORPG

MMORPG je zkratka výrazu massive multiplayer online role-playing games. V češtině se ustálilo pojmenování online hry. Narozdíl od klasického multiplayeru (hry pro více hráčů) online hra představuje neustále žijící svět, kam se mohou každou chvíli připojit stovky lidí z celého světa. Kromě zkratky MMORPG se lze setkat také s MMOG (massive multiplayer online games), která v reakci na vzrůstající rozmanitost herních světů označuje online hry bez rozlišení žánru.

Čísla měsíce

Ragnarok Online vs. Ultima Online

Pro zajímavost jsme srovnali statistiky dnes prezentovaného MMORPG Ragnarok Online se žánrovou klasikou – Ultimou. Jak velké jsou největší české servery CzechRO (Ragnarok) a Dark Paradise (Ultima)?

Ragnarok Online, CzechRO, www.czechro.net
Počet aktivních účtů: 3296
Počet postav: 5437
Nejčastější postava: Novice (1358), Swordman (643)
Nejméně častá postava: Alchemist (9)
Počet nových registrací denně: 30

Ultima Online, Dark Paradise, www.darkparadise.cz
Počet aktivních účtů: 4800
Počet postav: 10500
Nejčastější postava: Novice (2000), Vamp (1231)
Nejméně častá postava: Klerik (894)
Počet nových registrací denně: 3

NOVINKY

Warhammer Online

Zástupci společnosti Climax prohlásili, že na hře Warhammer Online se pracuje a že „zprávy o ukončení prací byly poněkud přehnané". Koncem července přitom vydaly oficiální stránky prohlášení jednoho z čelních představitelů Games Workshopu Robina Deewse, že „jak Games Workshop, tak i vývojář Climax Development se shodli na zrušení projektu". Teď je to evidentně jinak.

World of Warcraft

Kdy se dočkáme? Podle reakcí lidí, kteří se dostali do betatestingu, je WoW úplná bomba, takže otázka je na místě. Prozatím to vypadá, že u nás v Evropě máme trochu smůlu, protože Američané si už měsíc hrají, Korejci teď někdy začínají a my … Snad počátkem příštího roku.

Nové MMORPG od Square

Japonští Square Enix, zodpovědní například za sérii Final Fantasy, oznámili práce na novém MMORPG projektu. Nová hra se bude jmenovat Fantasy Earth: The Ring of Dominion a zatím se toho o ní moc neví – kromě toho, že vyjde v průběhu příštího roku a že bude vypadat zatraceně hezky. O tom se můžete přesvědčit sami na oficiálních stránkách www.playonline.com/fe.

Hromadné focení (skoro) všech hráčů

Martin Boček, redaktor
Blázen a milovník bojovek

www.doupe.cz

AMD Cyber School

Jiří Černý, stálý spolupracovník Doupěte
Cítitel vědy, čínské kultury a Magic: The Gathering

Před nedávnem se díky novým poznatkům britských vědců z University of London nečekaně ukázalo, že rozumné sezení u počítačových her má překvapivě pozitivní vliv na proces učení. Vznikly tak dvě odborné práce, z nichž jedna se zaměřila na efektivní zapojení hraní do výuky a druhá se zabývala otázkou mediálních studií. Nás může jen těšit, že krátce nato se i v Česku objevil první průkopnický projekt směřovaný do této oblasti díky dohodě společností AMD, Palace Cinemas, Electronic Arts a ProGamers, jejichž zástupci v rámci letošního INVEXu uspořádali tiskovou konferenci a poprvé na ní odhalili vizi AMD Cyber School.

První část „školy" je věnována všem bez ohledu na věk nebo profesi a bude obsahovat například různé zajímavé přednášky, zatímco druhá hodlá primárně pracovat přímo se žáky základních škol v Čechách a na Moravě. Během prvního školního roku 2004/2005 by se mělo postupně zapojit přibližně padesát škol a to prozatím výhradně v Praze a Brně – pozdější rozšíření i na jiné lokality je samozřejmě plánováno.

Hlavním účelem je poskytnout dětem novou možnost trávení volného času, při kterém by si současně rozšířily své dovednosti v práci s počítačem. Organizátorům jde rovněž o překonání ještě leckde obvyklé a mylné představy, že tato forma zábavy je něco škodlivého a má na mládež negativní dopad.

Jedním z nejdůležitějších prvků se tak pochopitelně stal výběr her s minimálním obsahem násilí, a tak se bude jednat hlavně o tituly sportovní, logické a strategické. O převzetí záštity nad celým programem byli požádáni ministr informatiky Vladimír Mlynář i ministryně školství Petra Buzková. Prezentace budou probíhat v kinosálech Palace Cinemas, které už teď na několika místech ČR hostují populární herny PG Cyber Café a do nichž bude současně situováno i předvádění různých ukázek. Školy by neměla jejich účast nic stát – demoverze i plné hry jim totiž zdarma věnují právě Electronic Arts.

CO SE CHYSTÁ?

Pokud jste nadšenými hráči strategie Age of Empires II: Age of Conquerors, případně Age of Mythology: The Titans, rozhodně si nenechejte ujít velký turnaj AGE2004, který se uskuteční 11. prosince v pražské e-Sports Aréně. Na rozdíl od předcházejícího ročníku (který byl věnován výhradně AoM) se letos naštěstí budou hrát již oba zmíněné tituly současně a jistě se tedy bude na co dívat. Na seznamu zaregistrovaných se už teď objevily známé nicky jako UD_Koty nebo nex_Drátek. A kdo ví, možná se tam potkáte i s redakcí Doupěte.

TOP 5 NEJLEPŠÍCH COUNTER-STRIKE KLANŮ – SVĚT

Schroet Kommando
Team EYEballers
The Titans
Team 3D
Team spiXel

Zdroj: GotFrag

Warcraft III: The Frozen Throne je stále populární, o čemž nás přesvědčil i mezihernový turnaj dvojic, který byl zahájen v sobotu 6. listopadu na cca jedenácti místech po celé ČR. Hrálo se mj. o dva digitální fotoparáty, originální hry, 30 volných hodin do PG Cyber Café (tato síť počítačových heren akci pořádala) a řadu dalších cen.

Ještě o něco dříve než předchozí začal i **AMD CS mezihernový turnaj ČMPS**, do kterého se zaregistrovalo celkem 19 klanů a šlo tak o první velké měření sil po letošním Invexu. Podrobné výsledky obou turnajů naleznete v příštím Doupěti.

Internetové stránky naší současné špičky, AMD Cyber Teamu, změnily minulý měsíc vzhled i webmastera, kterým je z-man. Navíc přibylo i několik nových a zajímavých rubrik.

V listopadu začalo hlasování o místě konání **mega LAN párty AMD.PG Challenge 2005**. Rozhodovalo se mezi Sazka Arénou Praha, hokejovým stadiónem v Karlových Varech, pavilónem C na brněnském výstavišti a libereckým zábavním centrem Babylón.

CALL OF DUTY

Žánr: Akce z prvního pohledu
Rok vydání: 2003
Cena: 1 499 Kč (1 274 Kč Doupě na Vltavě)

Atmosférická bomba. V roli jednoho z mnoha vojáků procházíte válečným běsněním na západní i východní frontě. Rambo styl zde nemá místo, k vidění je pouze syrová akce ve filmovém stylu, spousta mrtvých a hordy nepřátel. Nedávno vyšel datadisk United Offensive.

Plusy: atmosféra, rozmanité mise, prostředí, absence pocitu „vše zvládnu sám"
Minusy: cena, linearita, kratší herní doba

COMMANDOS 3

Žánr: Taktická strategie
Rok vydání: 2003
Cena: 599 Kč (509 Kč Doupě na Vltavě)

Unikátní trilogie Commandos nabízí jedinečný pohled na největší konflikt všech dob. K dispozici dostanete soběstačnou jednotku několika mužů, operující hluboko v nepřátelském týlu. Mise jsou rozmanité a často se musíte spolehnout jen na svůj důvtip.

Plusy: originalita, nutnost přemýšlet, rozmanité úkoly, netradiční sabotážní pojetí
Minusy: občas násilný postup, ovládání

HIDDEN AND DANGEROUS 2

Žánr: Realistická akční strategie
Rok vydání: 2003
Cena: 1 199 Kč (1 019 Kč Doupě na Vltavě)

Akce a strategie v jedné hře. Ovládáte bojové kvarteto vojáků, kteří se s nepřáteli příliš nemazlí. Své spolubojovníky nejenže vedete po stránce taktické, ale navíc v každém okamžiku ovládáte jednoho z nich. Druhý díl hry se nedávno dočkal i datadisku – Sabre Squadron, disponující mj. kooperativním multiplayerem.

Plusy: realismus, skloubení žánrů, atmosféra
Minusy: občasné chybičky, není pro každého

Hráčův rádce
Druhá světová válka

Když válka, tak druhá světová. Tohoto hesla se doposud drží většina herních vývojářů. Na trhu tak vzniká docela nepřehledná situace a mezi množstvím průměrných her může snadno zapadnout opravdová pecka. Aby se tak nestalo, vybrali jsme z posledních let nejzajímavější kousky, které nám více než šedesát let staré bitvy přiblížily v nejpoutavější podobě.

STEEL PANTHERS

Žánr: Realistická tahová strategie
Rok vydání: 2004
Cena: Zdarma (Doupě DVD 02/04, Doupě.cz)

Jestliže některá z nabízených her nemusí zaujmout každého, jsou to právě Steel Panthers, nejrealističtější tahový simulátor druhé světové války. Palba naslepo, kouřové granáty, výpočet balistické křivky střely, zkrátka REALISTICKÝ simulátor války.

Plusy: nic realističtějšího neexistuje, zásoba misí a jednotek, česká armáda, zadarmo
Minusy: hard-core záležitost

BLITZKRIEG

Žánr: Real-time strategie
Rok vydání: 2003
Cena: 799 Kč

Klasická RTS s jedním podstatným rozdílem. Netěžíte dřevo a ropu, nestavíte základny, ale soustředíte se pouze na bojovou stránku věci. Grafika je nadmíru povedená a k dobrému dojmu přispívá i přiměřená velikost armád, díky které nezavaříte klávesnici a myš salvami povelů. K dispozici jsou i dva datadisky.

Plusy: povedená grafika, engine, jednotky
Minusy: nic originálního

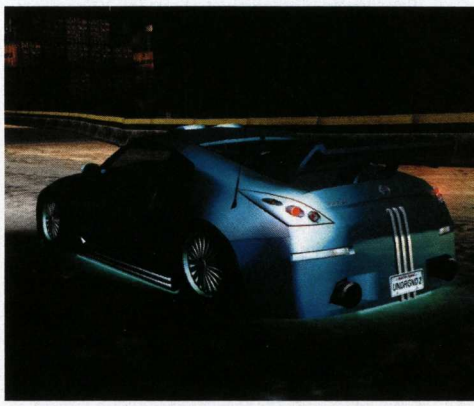
BATTLEFIELD 1942

Žánr: Arkádová týmová akce
Rok vydání: 2002
Cena: 499 Kč (409 Kč Doupě na Vltavě)

Není nad to si po té záplavě realismu také normálně zablbnout. BF1942 je pro takové hrátky jako stvořený. Akční arkádová záležitost vás pošle na rozličná bojiště s jediným cílem: Dobýt a ubránit pro svůj tým co nejvíce stanovišť na mapě.

Plusy: neuvěřitelná zábava, rozmanité mapy, různorodé dopravní prostředky
Minusy: největší zábava v multiplayeru

Tipy & Triky:
Need for Speed Underground 2



NFSU2 nejsou příliš komplikovanou hrou. Vlastně jsou velice lineární (jako asi každé závody), ale přesto mají svá místy lehce osobitá pravidla, a tak se jistě pár rad do začátku hodí.

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Manga, manga, manga

Underground 2 je podobně laděný jako první díl, avšak přináší několik novinek, zvláště stran používáni nitro boostu. Určitými změnami prošly i některé závody, o nových disciplínách ani nemluvě. Nejprve tedy uvedeme pár obecných rad a potom se vrhneme na jednotlivé druhy soutěží.

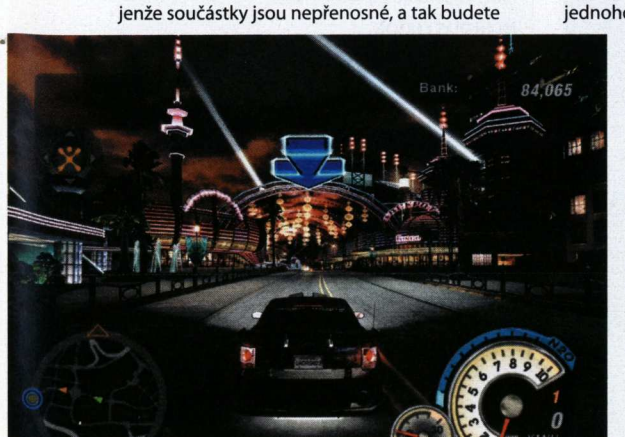
Startujeme

Výběr prvního auta je v NFSU2 spíše kosmetickou záležitostí. Přestože se hra tváří v tutoriálových SMS, které sbíráte na ulici, trošku jinak, je více méně jedno, jaké auto si zvolíte. Zpočátku však máte velmi málo financí (nebo spíš takřka žádné), takže si nechte zajít choutky na masivní investice do vizuálního tunningu a raději co nejrychleji instalujte ECU. Čip v motoru vám opravdu hodně (HODNĚ) zvýší maximální rychlost a to určitě není k zahození. Po zajetí několika dalších závodů si budete moct pořídit i zbývající „performance upgrades" a to je přesně to, co vaše auto potřebuje. Rázem se vám bude závodit lépe a radostněji a nic nebude bránit vizuálnímu vylepšení vašeho vozu.

Časem jistě budete mít choutky změnit auto, jenže součástky jsou nepřenosné, a tak budete muset vše kupovat znovu. Ve statistikách pod klávesou F4 můžete zjistit, kolik už jste utratili na současném autě, a podle toho odhadnout správný okamžik, kdy přejít na nové. V této souvislosti mě napadá – NIKDY si nenastavujte autosave, nebo jako já omylem prodáte svoji natunněnou káru a zbudou vám jen oči pro pláč. Při koupi nových součástek do vozu se také dá trochu ušetřit, jak vidíte v přiložené tabulce. Pojďme se nyní věnovat samotnému závodění.

Circuit a Sprint

Okruh je prostě okruh. Nenechte se zlákat taktikou soupeřů vyplýtvat nitro těsně po startu, ale v klidu si protivníky i za pomocí draftingu dohánějte a předjíždějte. Když to vyžaduje situace, bez mrknutí oka konkurenta natlačte na nějaký roh, aby narazil, nebo aspoň na zeď, která ho zbrzdí. Výborné je také otočení předjíždějícího auta šikovným bočním nárazem do zadní části vozu – pozor ale na AI, která podobný manévr využívá také. Každopádně platí přísloví „Když se dva perou, třetí se směje", a tak to právě s podobným pošťuchováním nepřežeňte. Podobná strategie spolehlivě funguje i na Sprint, proto jsem tyto dva závody sloučil do jednoho odstavce.



Drift

Zde se musí jít jinak na okruhy a jinak na horské serpentiny. Na okruzích nechejte odjet soupeře daleko před sebe a v klidu si v duchu prvního dílu smykujte. Snažte se využít bonusových zón (jsou vyznačeny u mantinelů) i navazovaných smyků, i když ty nejsou nezbytně nutné. Smyky bodované okolo deseti tisíc bohatě k vítězství stačí. Není ani potřeba příliš využívat ruční brzdy – spousty zatáček jde projet efektivním smykem, i pokud jen pustíte a vzápětí přidáte plyn.

Jinak je to s Drifty na silnicích v Heights. Tam skládat body ze sedmi-či osmitisícových sklouznutí nemá příliš smysl. Docela se vyplácí smyky „rozhoupat", tj. nejdříve auto natáčet jen lehce a postupně smyky zvětšovat. Udržujete si tak vcelku dobrou rychlost a tím získáváte i hodně bodů. Pokud váš průměrný smyk bude mít okolo

JAK NA NITRO

Použití nitra se od jedničky značně změnilo. Autorům se nejspíš tato featurka zalíbila natolik, že vás chtějí nenápadně přimět k tomu, abyste ji využívali více – a ono to skutečně jde. Už nejste omezeni malou kapacitou nádržky, protože množství nitra můžete až zdvojnásobit. Děje se tak prostřednictvím bodů, jejichž získávání probíhá stejnou cestou jako v NFSU, tedy:

- **smyky a skoky:** nepřidávají moc, ale lepší než bramborou do výfuku. Občas dokonce to málo, co získáte z poskočení na hrbolku, stačí k rozhodujícímu boostu těsně před cílem
- **drafting:** výborný způsob, jak si přijít na docela slušné množství nitra a ještě navíc u toho předjet několik soupeřů. Rozhodně byste toho měli využít
- **avoid accident:** takřka to samé, co v „jedničce" near miss. Pokud těsně minete civilní auto, dostanete 100 bodů. Za každé další těsné vyhnutí dostanete o stovku víc až do limitu 500 bodů; podmínkou je, že mezi tím do žádného civilního auta ani trochu nenabouráte. Úměrně s bodovým ziskem roste i množství nitra, které takto získáte. Nejlépe se tohoto způsobu získávání nitra vyplatí využít na dálnici nebo v kterémkoli Dragu.

dvaceti tisíc bodů, můžete být spokojeni. Navíc se na některých tratích nacházejí veliké bonusové zóny, které, když si do nich dobře najedete, vám vynesou i více jak sto tisíc bodů za jediný smyk. A to se vyplatí.

Drag

Drag je zvláště v druhé půli hry spíše odpočinkovou záležitostí, kde ani příliš nezáleží na kvalitě řazení. Na začátku klidně mějte plyn až na podlaze a následně si ťukáním na alt přidávejte po troškách nitro. Podržet se ho vyplatí, až když máte zařazenou aspoň čtyřku. Jiná situace nastane, pokud se vám podaří perfect shift na dvojku nebo i trojku. Pak začněte nitro přidávat až později. V Dragu se také dá místy dobře využít draftingu, ačkoli je to už často poslední možnost, jak dosáhnout vítězství. Pokud vás soupeř předjíždí, nebojte se ho blokovat vlastním vozem – často to pomůže.

StreetX

Tyto hodně akční závody mnohdy rozhodne start – nebojte se ho tedy i několikrát zopakovat, až budete plně spokojeni. Pak už vše záleží na co nejrychlejším průjezdu zatáčkami, takže využijte všeho, co znáte z praxe: nadjíždějte si, brzděte před zatáčkou a zhruba od třetiny až poloviny už přidávejte plyn, ostřejší točky vezměte smykem (ale ne přes ručku), z něhož si pomožte ve vhodné chvíli nitrem. V první půli hry je StreetX dost i o štěstí, potom se ale stane příjemnou rutinou.

U.R.L.

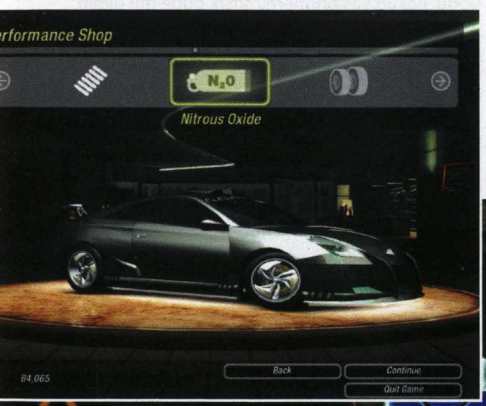
Hodně zvláštní disciplína – na Underground i NFS obecně. Jedete proti pěti soupeřům a ne vždy začínáte v čele startovního pole. Vůbec to ale nevadí. Soupeři jako obvykle plýtvají s nitrem až hanba, zatímco vy si ho chytře schováte na průjezdy ostrými zatáčkami a předjíždění s pomocí draftingu. Pokud se vám nebude v Underground Racing League dařit, nejlépe uděláte, když zkusíte méně používat brzdy. Možná budete stejně jako já překvapeni, co všechno vás hra nechá projet jen s ubraným plynem. U.R.L. se také občas jedou jako dvou- či tří závodový turnaj a jako obvykle rozhoduje o vítězi počet bodů. Není proto třeba zoufat, když jeden ze závodů po usilovném snažení dojedete nejlépe jako druzí.

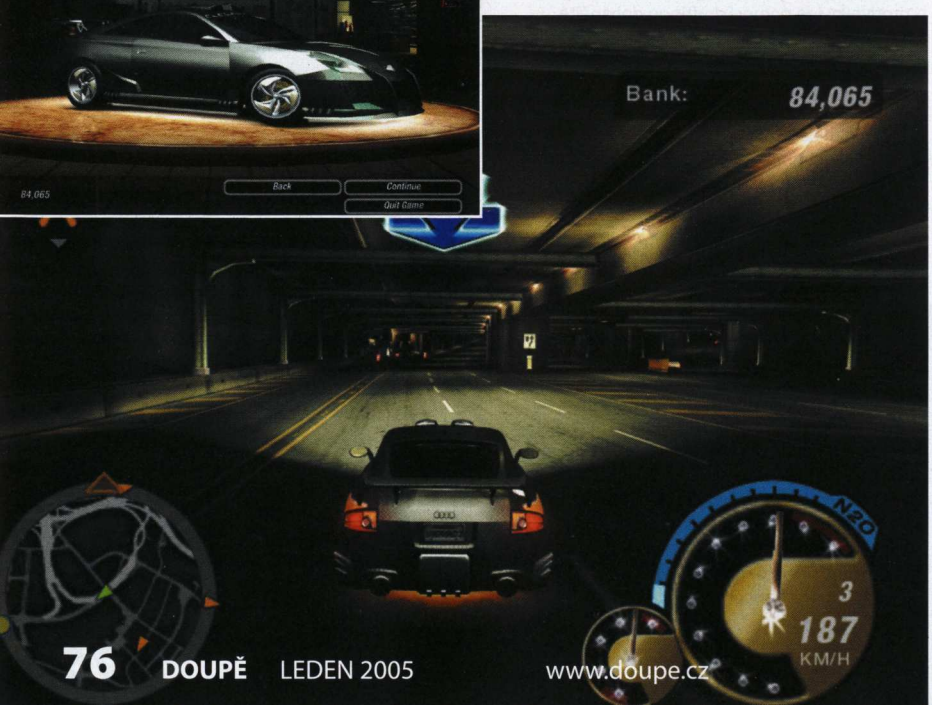
Outrun

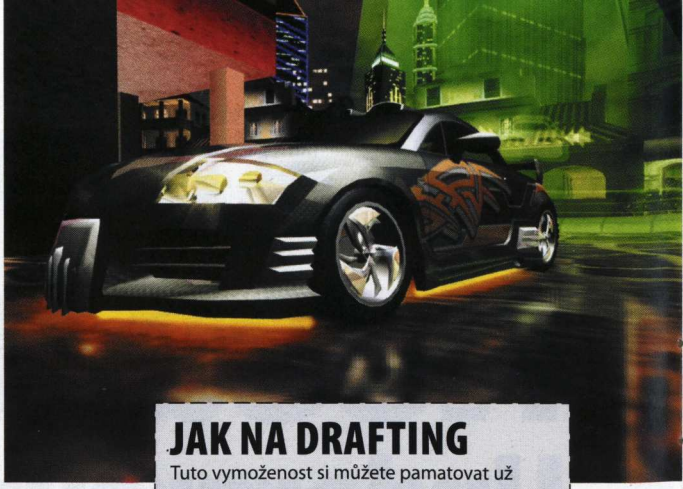
Pokud se cítíte dobře v centru s mnoha pravoúhlými zatáčkami, jezděte tam, jestli na dálnici, zaveďte si soupeře tím směrem – jednoduše jezděte Outrun tam, kde se vám řídí nejlépe. Vhodné použití nitra bude rozhodně ku prospěchu věci, a když vám náhodou soupeř zmizí z dohledu, nezoufejte a orientujte se podle šipky, která vám ukáže správný směr. Pakliže chcete Outruny vyhrávat snadno a neštítíte se podvůdku, není nic jednoduššího, než protivníka rozhodit pořádným nárazem a až potom ho vyzvat k závodu. Je to zbabělé, ale kdo chce kam...

Kariéra

V kariéře nejdříve jezděte sponzorované závody (ty označené hvězdičkou anebo U.R.L), protože jsou nejlépe honorovány. Ze zbývajících závodů si vybírejte ty, které vás baví, a zbytečně se nenechte frustrovat soutěžemi, které nemusíte absolvovat. Kromě závěru hry nebudete muset zdaleka zajet všechny závody, které jsou v dané fázi hry k dispozici. O obecných kvalitách NFSU2 toho bylo dost řečeno v recenzi, takže si ji užijte a nezapomeňte na jednoduchý fakt! Jak řekl jeden můj známý: „Ta hra se musí hrotit, protože je na to stavěná."







JAK NA DRAFTING

Tuto vymoženost si můžete pamatovat už z NFSU, ale zde má o trošku větší uplatnění. Kromě toho, že vám přidává drahocenné nitro, se tak dá opravdu báječně předjíždět. A jak to vlastně funguje? Stačí jet ve stopě auta před vámi, a jakmile to hra zaregistruje (a soupeř není o moc rychlejší než vy – což obvykle není), objeví se v pravé části obrazovky nápis drafting a už začnou nabíhat bodíky. Podstatné však je, že vás drafting zrychlí dost na to, abyste těsně před zádí protivníkova vozu vybočili z jeho dráhy a třeba s menší pomocí nitra ho předjeli. S čistě fyzikálního hlediska by se tento jev dal vysvětlit vzduchovou kapsou, která za vozidlem vzniká – vaše auto, pokud se v ní schová, čelí mnohem menšímu odporu vzduchu a může tak jet rychleji. Určitě jste si při sledování závodů F1 všimli, že se tam obvykle předjíždí přesně takto…

KDO ŠETŘÍ, MÁ ZA TŘI

Bez maximálního využití „performance upgrades" se neobejdete, i zde se však dá něco málo ušetřit. Nejde totiž jen koupit od každé části balíček extrémních vylepšení a myslet si, že jste vymačkali za svého auta maximum – potřebovat budete i některé s dřívějších součástek. A teď vám prozradím, které. Platí to však jen za předpokladu, že ke zde uvedeným věcem koupíte kompletní extrémní balíček.

ENGINE
Street: Cold Air Intake System
Pro: vše

ECU
Street: vše
Pro: High Flow Fuel Pump

TRANSMISSION
Street: Short Throw Shift Kit, Lightweight Fly Wheel
Pro: High Performance Clutch

SUSPENSION
Street: Strut Toner Bar
Pro: Adjustable Cambor Plates

NITROUS OXIDE
Jen Extreme Package

TIRES
Jen Extreme Package

BRAKES
Street: Steel Braided Brake Lines
Pro: Race Compound Pads

WEIGHT REDUCTION
Vše

TURBO
Jen Extreme Package

Silent Hill 4: The Room

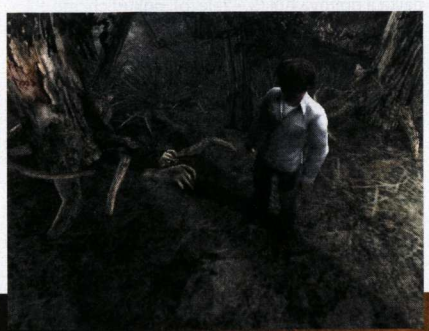
Silent Hill 4 jej vyděsil do morku kosti. Náš autor prožil nejhorší noční můru, aby vám mohl přinést první část podrobného návodu.

Robert Zimmerman, stálý spolupracovník Doupěte
Guru přes návody, který zdolá každou hru

SILENT HILL 4 THE ROOM

Metro

Začínáte uvězněni ve svém apartmá číslo 302. Nejprve se pořádně rozhlédněte po bytě a z lednice vezměte čokoládové mléko a láhev vína. Láhev je vaše první zbraň, ale můžu vám rovnou prozradit, že jí nejspíš vůbec nepoužijete. Přistupte ke vstupním dveřím a seberte list, který je pod nimi. Pokaždé, když se sem vrátíte, nezapomeňte zkontrolovat, zda nemáte nějaké nové zprávy. Jděte se podívat z okna a všimněte si dívky stojící u metra. Zamiřte do koupelny a vylomte z díry ocelovou trubku. To bude vaše zbraň pro začátek. Prolezte na druhou stranu a najděte ženu, která stála u vchodu do metra. Po chvíli společné chůze se jí ale udělá nevolno a zmizí na záchod. Za několik málo okamžiků se u vás objeví dvojice psů. Použijte trubku a zbavte se jich. Po několika málo ranách se začnou zmítat na zemi a vy máte jedinečnou šanci zbavit se jich šlápnutím na krk. Rozhodně toho využívejte u všech nepřátel, protože vám to ušetří mnoho nepříjemných situací.



Pokračujte chodbou dál a zabijte dalšího psa. Projděte kolem turniketů a dojděte až k obřímu červu, který se plazí skrze chodbu. Tady zabijte další dvojici psů. Na konci chodby se dejte vpravo, kolem červa, a na schodech seberte náboje do pistole. Teď se vraťte zpět k záchodům a vstupte na dámy. Tady je díra podobná té, co máte v koupelně. Prolezte jí zpět do vašeho apartmá, uložte hru a odtáhněte skříňku v obýváku. Za ní najdete pistoli, divné věty vyškrábané na zdi a díru do vedlejšího bytu. Tudy můžete stejně jako kukátkem sledovat, co se děje okolo vás. Začne zvonit telefon, tak jděte do ložnice a vezměte ho. Je to vaše přítelkyně z metra. Vraťte se tedy dírou na dámy a figuríně seberte žetony, které se používají k přepravě. Zajděte k turniketům a použijte žeton na vchod do zastávky Lynch Street. Sejděte po schodech dolů a najděte Cynthii. Tady se poprvé setkáte s duchy, které nelze zabít (zatím), můžete je sice na pár sekund omráčit, ale lepší je se jim vyhnout. Běžte k prvnímu vagónu a otevřete dveře.

Pak se vraťte do vagónu, kde byla Cynthie, a projděte skrze něj do druhého. Takhle pokračujte, dokud se nedostanete do druhé soupravy. Ještě si všimněte krabice s nápisem 1000, kterou nelze otevřít. Vylezte ven a pokračujte přes nástupiště až do dveří. Tady běžte pořád rovně a po žebříku nahoru. Seberte náboje a odemkněte dveře. Slezte dolů a pokračujte jedinou neprozkoumanou cestou. Dostanete se na další nástupiště, kde na vás čeká smečka psů. Zabijte je a na konci vagónu seberte golfovou hůl (9 – železo). Pak pokračujte dál až k eskalátorům. Před nimi můžete sebrat posilující nápoj, ale nepijte ho, protože za chvíli budete v teple svého bytu, kde se můžete vyléčit. Cesta po eskalátorech ale nebude zas tak jednoduchá. Musíte si dát pozor na nepřátele, kteří vás budou chtít srazit dolů. Můžete je umlčet dvěma ranami z pistole, ale spíš se snažte jim uhnout a šetřit si náboje na vážnější situace. Nahoře ještě můžete zabočit vpravo, získat tak další krabičku s náboji a pak vylézt zpět do reality.

Les

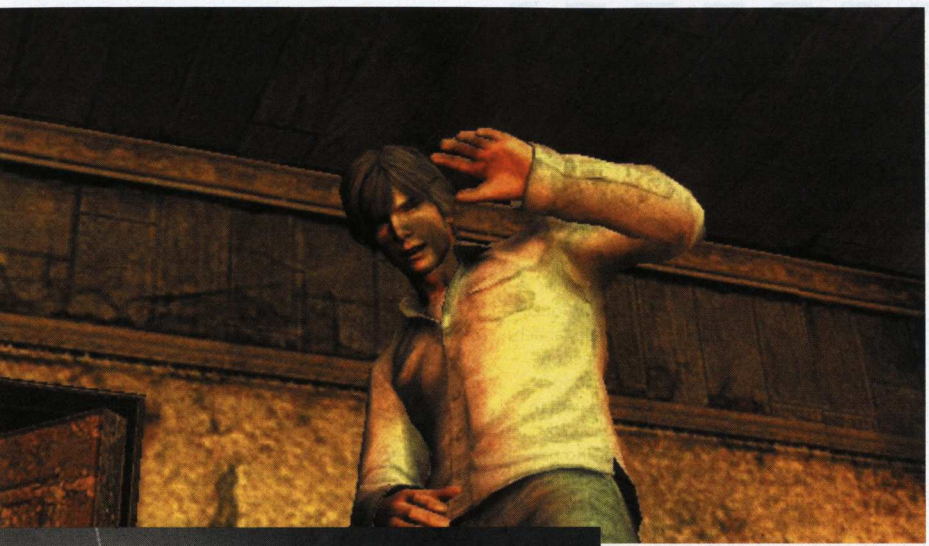
V lese na vás čeká kromě psů a duchů i nový nepřítel netopýr. Patří mezi ty jednoduché, ale i tak vám jeho likvidace zabere trochu času. Projděte až do skladiště, pobijte netopýry a vylezte zpět mezi stromy. Z auta si vezměte zápisky a jděte dál. V další části potkáte koktajícího mladíka, který se

BONUSOVÉ VĚCIČKY

Stejně jako v předchozích dílech Silent Hillu, i tady po dohrání hry můžete začít hrát znovu a získat tak pár nových věcí. Jednou z nich je například možnost nového kostýmu pro Eileen a Cynthii nebo přidat ke svému arzenálu motorovou pilu. Tu najdete v lese, v lokaci, kde je nastartované auto. Stačí ji jen vzít ze stromu a začít porcovat nepřátelé. Další zbraň, tentokrát pro Eileen, je samopal. Musíte nejprve dohrát hru s hodnocením nejméně devět hvězd a pak v pokoji číslo 102 na kuchyňském stolku můžete tento skvost sebrat. Eileen se tak stane velice dobrým spolubojovníkem, protože samopal má neomezené množství střeliva.

vám bude snažit vysvětlit něco o dalším člověku, který tu byl před vámi. Pokračujte dál a dojděte přes pár psích území ke starému domu. Tady se můžete vrátit zpět dírou a uložit pozici, pokud potřebujete. Cesta dovnitř stavení je zamčená, a tak jděte nejprve dveřmi vlevo od domu. Proběhněte kolem ducha a dojděte až na hřbitov. Tady se opět setkáte s koktavým mladíkem a malým klukem. Prohlédněte si dveře se symbolem a rakev uprostřed. Hlavně číslo na ní vyryté bude důležité.

Pak se vraťte zpět k domu a dejte se druhými dveřmi. Tady na vás čeká několik psů a pár netopýrů. Zabijte je všechny a pokračujte dál. V další lokaci si všimněte kořenu, který má tvar dvou napřažených rukou. Za chvíli se sem vrátíte, prozatím pokračujte do poslední části, kde je kromě díry zpět také další golfová hůl (6 – železo). Vraťte se zpět k domu a promluvte si s mladíkem. Bude po vás chtít něco k pití, a tak mu dejte čokoládové mléko, které jste měli v doma v lednici. Dá vám za to lopatku, na které je vyryta informace, kde lopatku použít. Je to samozřejmě místo s divnými kořeny. Vykopejte klíč a jděte nejbližší dírou domů. Tady si klíč schovejte do bedny, protože s klíčem byste se zpět k domu nikdy nedostali. Bez něj to půjde bez problémů a u domu se pro něj můžete



vrátit dírou, která je přímo u domu. Odemkněte dveře a vstupte.
V knihovně si přečtěte deník a u dveří další poznámky. Následně sejměte desku ze dveří a vstupte dovnitř.

Vodní vězení

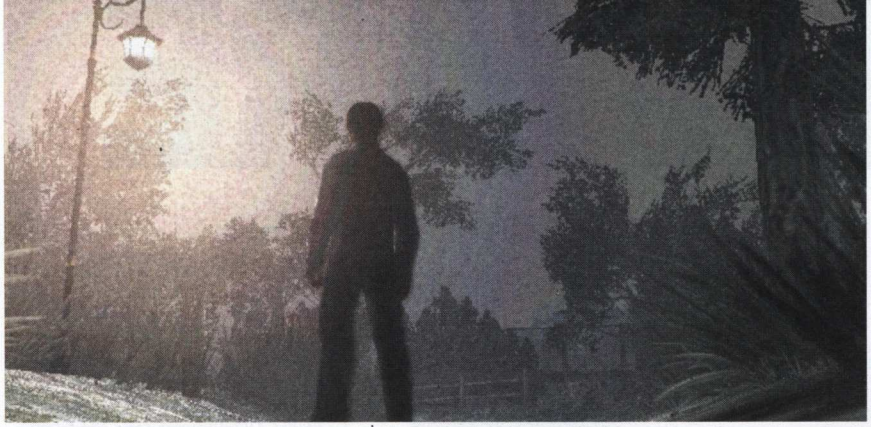
Všimněte si papíru, který se válí na zemi. Projděte důkladně všechny cely. V jedné je uvězněn starší muž, který vás prosí o záchranu. Pak použijte dvojité dveře a dostanete se do kruhové chodby. Rozhodně doporučuji používat žebříky, protože na stěnách po vás budou chňapat monstra. Až se dostanete na úplné dno, projděte dveřmi do strojovny. Tady si všimněte cedule, na které visí klíček od východu z vězení. Po levici jsou dveře, za nimiž se nachází další dveře se symbolem, jež jsou zatím zavřené. Vraťte se zpět do kruhové chodby a projděte až do místnosti s dírou. Teď máte klíč, a tak můžete otevřít druhé malé dveře. Dostanete se ven, vylezte po žebříku nad dveře a pak ještě výše a vstupte do druhého patra. Pořádně prozkoumejte všechny místnosti a seberte všechny poznámky. Jakmile budete hotovi, vraťte se ven a vylezte o patro výš. Ve třetím patře na vás čeká úplně stejná práce. Akorát si budete muset dát pozor na dvojici dvouhlavých monster. Až dokončíte práci i v třetím patře, hurá do čtvrtého.

Tady je bazén s vodu a kohout, kterým začnete upouštět vodu a dodáte tak proud do třetího patra. Teď si pohlédněte mapu a najděte ve třetím patře díru, která vede až do prvního patra. Musíte použít trochu představivosti, protože spoustu místností nemáte objevených. Abych to ulehčil, je to ta za místností z knihami. Proskákejte dírami až do sprch, kde na vás čeká dvojice dvouhlavých monster. Můžete je buď zabít, nebo jim utéct, v obou případech se pak ocitnete v chodbě vedoucí k žebříku. Vylezte do prvního patra a přečtěte si zápisky. V druhém patře udělejte to samé a ještě navíc otočte kohoutem čtyřikrát doprava. Ve třetím patře si nezapomeňte přečíst poznámku na zdi a otočte kohoutem dvakrát doprava. Po prvním otočení se otevřou cely v prvním patře a muž bude svobodný. Druhé otočení vám nastavilo díry na kuchyň. Na nic nečekejte a vylezte zpět do třetího patra. Tentokrát najděte díru, která je první zleva. Proskočte až dolů, pobijte plevel, který vám roste v cestě, a sejměte z dveří desku. Na bezpečnostním kódu vyťukejte kombinaci, která byla na poznámce u kohoutu ve třetím patře (0302), a vstupte dovnitř.

Svět budov

Seběhněte ze střechy a zabijte opičí monstra. Tenhle druh monstra je nesmírně nebezpečný obzvláště ve větším poštu, a tak si je raději vychutnávejte po jednom. Pokračujte dále a setkáte se z vaším sousedem policistou. Zabijte další opice a vejděte do dveří. Na zemi uvidíte připíchnutého ducha, meč, kterým je probodnut, můžete vzít, ale tím byste ho osvobodili, takže raději ne. Za to si ale od něj vezměte klíč a pokračujte dalšími dveřmi dále. Proběhněte se po schodech a projděte do sportovní místnosti. Tady na vás čeká basebalová pálka a golfová hůl (5 – železo), pokud chcete, můžete se vrátit dírou zpět a uložit si nepotřebné věci do skříně.

Pokračujte dveřmi nalevo do těch, kterými jste přišli. Dostanete se do obchodu s chovatelskými potřebami. V jednom regálu jsou klíčky, vezměte je a vraťte se zpět do sportovní místnosti. Teď můžete odemknout poslední dveře a projít jimi zpět ven. Tady si dejte pozor na pár opičáků a seběhněte po schodech až na římsu, kde je vstup do výtahu. Vyjeďte do prvního horního patra a vylezte ven. Proběhněte chodbou až nakonec a seberte meč na duchy a lopatu. Meč zatím nepoužívejte a nechte si ho, bude se vám hodit v mnohem vypjatějších situacích. Vraťte se zpět do výtahu a sjeďte tentokrát do spodního patra a slezte po žebříku dolů. Zabijte rostliny a po dalším žebříku vylezte zase nahoru. Teď vás čeká docela vyčerpávající cesta ulicí, kde na vás bude útočit spousta psů a opic. Jedna z nich, ta, která hlídá poslední dveře, má v ruce dokonce golfovou hůl. Zabijte ji, hůl jí vezměte a projděte dveřmi na schodiště. Po něm seběhněte dolů a vstupte do baru. Tady leží, podle mého názoru, nejlepší zbraň ve hře. Stará rezavá sekera. Sice není nijak silná, ale rozdáte s ní během chvilky několik úderů a nabíjení na speciální úder trvá jen chvilku. Přečtěte si vzkaz pro barmana na pultu a vraťte se domu podívat se z okna na poslední čtyři čísla telefonního číslice

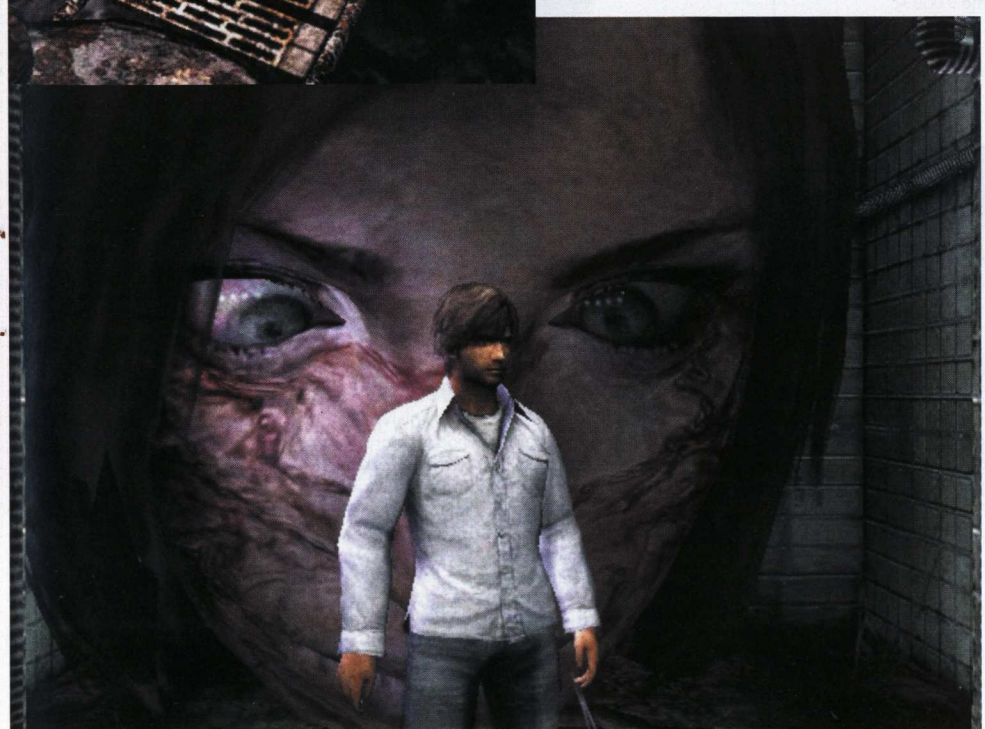


do baru (3750). Tuhle kombinaci pak vyťukejte na zámek v zadní části místnosti a dveřmi projděte zpátky do reality.

Apartmány

Hned na začátku vejděte do dveří číslo 301, prohlédněte si deník, seberte červený papír a zpoza obrázků dva klíče. Červený papír strčte pod dveře pokoje 302 a pokračujte až na konec chodby, protože pokoje 303 a 304 jsou oba zamčené. Sejděte po schodech do haly, chlápka na schodech si nevšímejte, nabídl by vám panenku, která je prokletá. V hale klíčem odemkněte jednu z poštovních schránek a přečtěte si dopisy v ní. Pak projděte levými dveřmi a vstupte do pokoje 105. Tady najdete další červený papír, utržený kus červeného papíru, deník a hlavně klíče od téměř všech apartmánů. V pokoji 106 si můžete trochu přilepšit lékárnou. Pokoj 107 je téměř prázdný, pak pokračujte zpět do haly a vejděte do dveří naproti. 103 a 104 stojí také za starou bačkoru, ale 102 je důležitá, protože uvnitř v lednici najdete druhou část přetrženého kousku červeného papíru. Ještě si zajděte do 101, tady by si toho člověk nejraději odnesl víc, ale jediné, co se odnést dá, jsou náboje do pistole. Vylezte o patro výš a vstupte do pravých dveří. Tady vás bude zajímat hlavně místnost 207, ve které najdete novou zbraň, revolver. Náboje si šetřete, protože s touhle zbraní pošlete k zemi na první ránu téměř všechna monstra a pak už jen stačí pořádně si dupnout. V jedné z místností si ještě můžete vzít do sbírky další golfovou hůl. V pokoji 203 najdete další červený papír. Teď už máte všechny a můžete se vrátit do třetího patra a nastrkat je pod dveře. Ve třetím patře si ještě můžete dojít do 304 pro náboje do pistole. Jakmile se zbavíte všech papírů, seběhněte do haly a vraťte se do svého pokoje. Přečtěte si všechno, co jste si nastrkali pod dveře, a zajděte do ložnice pro klíče od pokoje 303, kde bydlí vaše sousedka Eileen. Vraťte se dírou zpět a jděte otevřít její pokoj. Po další drastické scéně se probudíte ve své ložnici. Přečtěte si dopis pod dveřmi a seberte talisman. Díra v koupelně je zaslepená, ale v komoře se objevil na zdi jakýsi obličej. Použijte talisman z dopisu a objeví se čtyři okénka. Do nich vložte destičky, které jste na svých cestách našli na různých dveřích. Objeví se nová díra, odložte si přebytečné věci a vstupte dovnitř.

Dokončení návodu v příštím čísle…



HARDWARE

Na nejvyšší příčce

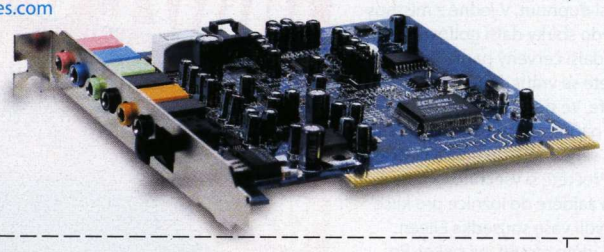
AMD útočí na nejvyšší pozice mezi procesory určené pro pohonné jednotky stolních počítačů. Nejrychlejší z Athlonů běží na frekvenci 2,6 GHz, má duální paměťový řadič a obsahuje 1 MB vyrovnávací paměti L2. Jakkoli je čip horkou novinkou, ukrývá v sobě staré známé a dobře prověřené jádro s kódovým označením Clawhammer.
procesor AMD Athlon 64 FX55
cena 827 $ (25 000 Kč)
www.amd.com

Bonus k rychlosti 10 %

TOP znamená Top Overclock Performance neboli vysoký výkon při přetaktování – o deset procent lepší výsledky oproti referenčnímu modelu nabízí grafická karta se značkou ASUS a grafickým čipem nVidia GeForce 6600 GT. Limitovaná série čítá 5 000 kusů, jež se budou prodávat v Evropě i USA. Grafika potěší majitele počítačů se slotem PCI Express.
grafická karta ASUS EN6600GT Top
cena nestanovena, odhadujeme 6 500 Kč
www.asus.cz

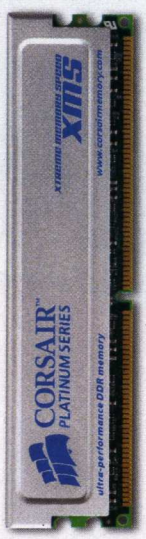
Naladťe se na osm kanálů

Pro hudební fanoušky a příznivce DVD je nyní nezbytností přechod na osmikanálový zvuk a rozlišení 24 b/192 kHz. A to obzvláště, když uším zalahodí i prostorový zvuk norem Qsound či Microsoft DirectSound. Optický výstup SPDIF využijí všichni majitelé modernějších hudebních věží, A/V centrál, nebo třeba minidisků. S dobrým zesilovačem pak libé tóny ocení i vaši sousedé.
zvuková karta Hercules Fortissimo 4
cena 2 990 Kč
europe.hercules.com



Teplo proudí v trubičkách

Na technologii heat-pipe je založen tichý chladič, jenž od přebytečného tepla odlehčí procesorům Intel v patici LGA 775. Žebroví je vyrobeno z hliníku, ale destička, která se dotýká procesoru, je měděná. Díky ventilátoru umístěnému nahoře může proudit vzduch hned v několika směrech a hlučnost přitom činí pouhých 21 dB. Instalace je jednoduchá a nejsou k ní potřeba žádné nástroje.
chladič procesoru TR2TT TR2-M13
cena 21 $ (540 Kč)
www.tr2tt.com



Černá, nebo platinová?

Superrychlé paměti od společnosti Corsair jsou cíleny na zapálené hráče a další počítačové nadšence. Zvládnou bez problémů frekvenci 550 MHz s časováním 2,5-4-4-8, ovšem jejich typický takt je 400 MHz a latence 2-2-2-5. Výrobce paměťové moduly testoval s čipovými sadami i865PE, i875P stejně jako s různými sadami pro Athlon 64 FX. Vybrat si můžete dokonce i barvu chladiče.
paměti Corsair TwinX1024-4400C25 512 MB
cena nestanovena, odhadujeme 5 000 Kč
www.corsairmemory.com

Dvě vrstvy a dva formáty

Až čtyřrychlostní vypalování na dvouvrstvá média umí vypalovačka od Plextoru. K tomu je tu podpora obou nejrozšířenějších DVD formátů a šestnáctirychlostní zápis prostého DVD. Firemní technologie Autostrategy se postará o optimalizaci zápisu i na neznačkové disky. Mechanika má přístupovou dobu 100 ms pro CD a 150 ms pro DVD, integrováno je 8 MB vyrovnávací paměti.
optická mechanika Plextor PX-716A
cena 150 $ (4 200 Kč)
www.plextor.com

CENOVÁ HLÍDKA: SONY PS2

Cena herních konzol pomalu a jistě klesá. Když se k tomu přidá i předvánočního šílenství, k vidění jsou více než zajímavé slevy. Kupříkladu Sony Playstation 2 se v mnohých obchodech prodává za 4490 Kč a k vidění je výjimečně za cenu pod hranicí 4 tisíc korun! Mladší kolegyni této japonské konzoly, Sony PSOne, pořídíte i za 1990 Kč.

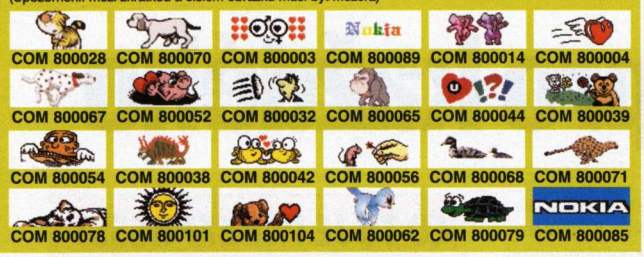
HAPPYDISPLAY®

SMS 903 3340

WWW.HAPPYDISPLAY.CZ

BAREVNÁ LOGA OPERÁTORA

Vyberte si logo a pro objednání odešlete SMS s kódem, uvedeným pod ním na 903 3340.
(Upozornění: mezi zkratkou a číslem obrázku musí být mezera)



COM 800028 | COM 800070 | COM 800003 | COM 800089 | COM 800014 | COM 800004
COM 800067 | COM 800052 | COM 800032 | COM 800065 | COM 800044 | COM 800039
COM 800054 | COM 800038 | COM 800042 | COM 800056 | COM 800068 | COM 800071
COM 800078 | COM 800101 | COM 800104 | COM 800062 | COM 800079 | COM 800085

LOGA OPERÁTORA

Vyberte si logo a pro objednání odešlete SMS s kódem, uvedeným pod ním na 903 3340.
(Upozornění: mezi zkratkou a číslem obrázku musí být mezera)

COM 31144 | COM 31601 | COM 31060 | COM 30262 | COM 6925 | COM 6473
COM 7035 | COM 31140 | COM 31667 | COM 31568 | COM 6597 | COM 7259
COM 7207 | COM 32052 | COM 31565 | COM 6152 | COM 1218 | COM 4916
COM 31998 | COM 31063 | COM 6631 | COM 7625 | COM 7569 | COM 30291
COM 1006 | COM 31059 | COM 31154 | COM 1040 | COM 1070 | COM 1215
COM 1140 | COM 31151 | COM 31551 | COM 31513 | COM 31557 | COM 31481
COM 31575 | COM 32040 | COM 31672 | COM 31162 | COM 1010 | COM 1793
COM 30330 | COM 6142 | COM 1541 | COM 1522
COM 1047 | COM 1061 | COM 1131 | COM 1133
COM 1358 | COM 1382 | COM 1178 | COM 31072

MAZACÍ LOGO
Odešlete COM CLEAR na 903 3340 a smažete si nastavené logo operátora

OBRÁZKOVÉ SMS

Vyberte si logo a pro objednání odešlete SMS s kódem, uvedeným pod ním na 903 3340.
(Upozornění: mezi zkratkou a číslem obrázku musí být mezera)

COM 20049 | COM 20541 | COM 21687 | COM 21959 | COM 20154 | COM 20010
COM 21787 | COM 20861 | COM 20623 | COM 21687 | COM 21660 | COM 20294
COM 21615 | COM 20565 | COM 20655 | COM 21723 | COM 21964 | COM 20582
COM 21875 | COM 21951 | COM 21950 | COM 20013 | COM 20699 | COM 21839
COM 21728 | COM 21652 | COM 21948 | COM 21648 | COM 21664 | COM 20470

REÁLNÉ ZVUKY WAPpush

Vyberte si zvuk a pro objednání odešlete SMS s kódem, uvedeným u melodie na 903 3340.
(Upozornění: mezi zkratkou a číslem zvuku musí být mezera) Pro telefony **Samsung** napište za číslo zvuku písmeno **S**, pro **ostatní** telefony písmeno **R** (např. COM 500381 R).

ZVÍŘATA

Hřebec	COM 500200
Pes	COM 500199
Tygří zívnutí	COM 500217
Smutné kotě	COM 100166
Zpěv střízlíka	COM 500216
Koza	COM 500205
Vlčí vytí	COM 500219
Psí vytí	COM 100160
Sloní troubení	COM 500222
Býčí bučí	COM 500196
Zuřící kočka	COM 500203
Šimpanz	COM 500224
Černý panter	COM 500212
Slavík	COM 500214
Kozel	COM 500206
Lev	COM 500207
Kobyla	COM 500202
Opice	COM 500211
Vosa	COM 500220

HLÁŠKY

Už mi nevolej!	COM 500335
Pozor, ve vašem mobilu je bomba!	COM 500298
Stýská se mi po tobě	COM 500295
Aááá, óóó, ty zvíře!	COM 500298
Stav se, smotnem brčko	COM 500279
Porno dabing	COM 500283
Poslední dobou mě sereš	COM 500270
Happy birthday to you	COM 500333
Přání k narozeninám	COM 500312

EFEKTY

Šílenej smích	COM 500337
Prd	COM 500233
Orgasmus	COM 500299
Telefon z roku 1980	COM 500360
Telefon z roku 1960	COM 500361
Siréna	COM 500358
Krknutí	COM 500234

Kompatibilita:
s příponou S - všechny polyfonní modely SAMSUNG, **s příponou R** - Nokia 3650, 6600, 7200, 7650, 9500, N-Gage, Sagem myX-6, myX-7, Siemens C/M/S/SL/CX/CFX 65, SX1

JAVA HRY WAPpush

Vyberte si hru a pro objednání odešlete SMS s kódem, uvedeným modře na 903 3340.
(Upozornění: mezi zkratkou a číslem hry musí být mezera)

ANT ADVENTURES

JAVA COM 705541
Mravenci žijí velmi dobrodružným životem. Nevěříš? Vyzkoušej si to a uvidíme kolik levelů se ti podaří projít!

Nokia 5100, 6610, 7210, 6100, 7250, 3650, 7650, 3100, 7250i, 3200, N-Gage, SonyEricsson T610, T630, Z600

ARENA SHOOTOUT

JAVA COM 705547
Tref se do cíle a to rychle! Máš 5 úhlů které můžeš použít a 5 míčů v zásobě. Pozor na časový limit.

Nokia 5100, 6610, 7210, 6100, 7250, 3650, 7650, 3100, 7250i, 3200, N-Gage

CRAZY WESTERN

JAVA COM 706391
Ozbrojen pouze šestiranými revolvery se vracíte pomstit se padouchům. Zakopali se v poušti a z banky si udělali hotovou pevnost. Kvůli pistolníkům nemáte ani čas, aby jste si dal skleničku v baru.

Nokia 3410, 6310i, 5100, 6610, 7210, 6100, 7250, 3650, 7650, 3100, 7250i, 3200

SHARK EVOLUTION

JAVA COM 706409
Pomožte malému žralokovi stát se velkou rybou! Na výběr máte různé herní možnosti: změnu rychlosti, zastavení hry nebo se můžete stát agresivním v piraňa módu. Prostě je všechny sežerte a vyhrajte!

Nokia 5100, 6610, 7210, 6100, 7250, 3650, 7650, 3100, 7250i, 3200, N-Gage

ADVENTURER

JAVA COM 705540
Jsi Dobrodruh a cestuješ světem s úkolem posbírat všechny bonusy a diamanty. Pozor! Všude kolem je spousta nepřátel, kteří se tě snaží obrat a zabít. Musíš se jim ubránit. Hra obsahuje 16 úrovní a možnost nastavit libovolně klávesy.

Nokia 3510i, 5100, 6610, 7210, 6100, 7250, 3650, 7650, 3100, 7250i, 3200, N-Gage

ESCAPE

JAVA COM 706395
Vaše vesmírná loď havarovala daleko od Země na vzdálené planetě, a vy se chcete dostat zpátky domů. Potřebujete opravit poškozenou loď. Pohybujte se vesmírem a sbírejte různé náhradní díly.

Nokia 3410, 6310i, 5100, 6610, 7210, 6100, 7250, 3650, 7650, 3100, 7250i, 3200, N-Gage

DEEP PATROL

JAVA COM 706393
Vesmírná stíhačka je klasická střílečka s úžasnou grafikou. Zvolíte si jednu ze tří lodí a sestřelíte všechny nepřátele, kteří vám stojí v cestě. Dvě různé mapy, různí nepřátelé.

Nokia 5100, 6610, 7210, 6100, 7250, 3100, 7250i, 3200

ALIENS ATTACK

JAVA COM 706386
Mimozemšťané nás napadají ve vlnách a vaší misí je všechny vetřelce zničit a tak zachránit naši planetu. Jako velitel hvězdného křižníku je musíte sestřelit dříve, než dosáhnou Zemi.

Nokia 3410, 3510i, 6310i, Sharp - GX10

FROGGER SUPPER

JAVA COM 706490
Klasická arkádová hra. Malý Supper Frogger musí překonat všechny překážky a na každé úrovni najít lilii. Dokončit všech 10 úrovní není vůbec lehké!

Nokia 3410, 6310i, 5100, 6610, 7210, 6100, 7250, 3650, 7650, 3100, 7250i, 3200, N-Gage

MONO VYZVÁNĚCÍ MELODIE

Vyberte si melodii a pro objednání odešlete SMS s kódem, uvedeným pod ní na 903 3340.
(Upozornění: mezi zkratkou a číslem melodie musí být mezera). Monofonní melodie fungují pro starší typy mobilů. Za číslem mono melodie uveďte písmeno přístroje: Nokia = N, Motorola = M, Sagem = S (např. COM 11183 S).

RAP/SOUL/R'N'B

Yours Fatally	COM 12226
Friday Night	COM 12225
My Place	COM 12218
Move Your Body	COM 12215
Milionaire	COM 12214
Lets Get it Started	COM 12213
I Want More	**COM 12211**
I love them Hos	COM 12210
How Come	COM 12208
Confessions	COM 12201
Talk About Love By	COM 12192
Roses	COM 12191
Naughty Girl	COM 12189
Maybe	COM 12188
I Dont Wanna Know	COM 12185
Ch Check It Out	COM 12184
Hotel	COM 12182
Happy People	COM 12181
Get It On The Floor	COM 12180
Fuck It	COM 12178
Dirt Off Your Shoulder	COM 12175
Burn	COM 12173
Changes	COM 12170
Superstar	COM 12165
Milkshake	COM 12163
TurnMeOn	COM 12162
Hey Ya	COM 12159
The Way You Move	COM 12158
My Band	**COM 12146**
Who Is David	COM 12144
Hey Mama	COM 12141
Baby Boy	COM 12140
Pimp	COM 12137
Runnin	COM 12136
Square Dance	COM 12122
Pass That Dutch	COM 12108
Murder Reigns	COM 12105
Lucky Star	COM 12098
Izu	COM 12085
Im Your Man	COM 12082
Im Still In Love With You	COM 12081
Hey Ya	COM 12074
Get Low	COM 12071
Crashed The Wedding	COM 12063
Aint What You Do	COM 12052
Broken Silence	COM 11250
So Gone	COM 11249
Get Busy	COM 11248
Into You	COM 11247
Stand Up	**COM 11246**
Baby Boy	COM 11245
Magic Stick	COM 11244
Thoia Thoing	COM 11243
Rain On Me	COM 11240
Damn!	COM 11239

ČESKÉ HITY

Hymna Baníku	COM 12209
Dole v dole	**COM 12186**
Nad Stádem Koní	COM 12174
Proměny	COM 12145
Šťastnej chlap	COM 12135
Zejtra mám	COM 12134
Ukážu ti cestu rájem	COM 12133
Voda čo ma drží nad vodou	COM 12132
Že je mi líto	COM 12131
Na Kovárně	COM 12127
Zrcadlo	COM 12111
Nonstop	COM 12102
Malotraktorem	COM 12101
eSeMeS	COM 12097
Není nutno	COM 12089
Severní vítr je krutý	COM 12088
Jsem pohodlný	COM 12087
Stánky	COM 12086
Jožin z bažin	**COM 12084**
Dobrák Od Kosti	COM 12077
Znamení	COM 12066
Proměny	COM 12062
Sedmkrát	COM 12058
Nechci tě trápit	COM 12057
Medvídek	COM 10973
Já už jdu	COM 10965
Třešně zrály	COM 10939
Tři čuníci	COM 10936
Tereza jedině Tereza	COM 10730
Šly panenky silnicí	COM 10729
Sluníčko, sluníčko, popojdi	COM 10724
Skákal pes přes oves	COM 10723
Severní vítr je krutý	COM 10722
Prší, prší	COM 10714

POP A ROCK

The Show	COM 12223
That Girl	COM 12222
Shoting Star	COM 12220
Satellite Of Love	COM 12219
My Happy Ending	COM 12217
Guilty	COM 12207
Freebird	COM 12205
Final Countdown	COM 12204
Dry Your Eyes	**COM 12203**
Dont Mug Yourself	COM 12202
California	COM 12200
Everytime	COM 12199
Born To Be Wild	COM 12198
Kelly Watch The Stars	COM 12196
This Love	COM 12193
Forca	COM 12179
Duality	COM 12177
Don t Leave Home	COM 12168
Amazing	COM 12166
Just A Little While	COM 12164
Red Blooded Woman	COM 12161
Behind Blue Eyes	COM 12160
Last To Know	COM 12157
Cant Get Enough	COM 12155
Eternity	COM 12154
Movie Star	COM 12152
Love Is Only a Feeling	COM 12151
In The Shadows	COM 12150
Reptilia	COM 12149
Mandy	COM 12148
Obvious	COM 12147
Toxic	COM 12143
Breathe Easy	COM 12142
Left Outside Alone	COM 12139
Cry	COM 12138
You Make Me Feel Brand New	COM 12130
World Filled With Love	COM 12129
Way Away	COM 12128
The Voice Within	COM 12124
State Of Mind	COM 12123
Slow	COM 12120
Sexed Up	COM 12118
Say It Isnt So	COM 12117
Live	COM 12116
Prison Song	COM 12113
Powerless	COM 12112
Simple Plan	COM 12110
One More Chance	COM 12107
Numb	COM 12106
Miracles	COM 12103
Me Against the Music	COM 12100
Mandy	COM 12099
Look Through My Eyes	COM 12096
Life For Rent	COM 12094
Senorita	COM 12091

POP A ROCK

Slash Dot Dash	COM 12221
Flat Beat	COM 12216
Molitva	COM 12212
7years And 50days	COM 12206
We Like To Party	COM 12195
ShaLaLaLaLa	COM 12194
One Call Away	COM 12190
What Time Is Love	COM 12187
Setting Sun	COM 12183
Dragostea din tei	COM 12176
Think About Me	COM 12172
All Nite Dont Stop	COM 12171
Dallas	COM 12169
Goodtime	COM 12167
Groove Coverage	COM 12156
Too Lost In You	COM 12126
Time Of Our Lives	COM 12125
Shut Up	COM 12119
Rhythm Of The Night	COM 12115
Angel	COM 12109
Rome	COM 12104
Loneliness	COM 12095
Sedam Dana	COM 12093
Ako Odes	COM 12092
Chihuahua	COM 12049
The Golden Path	COM 11251
Maria	COM 11238
Right Here Right Now	COM 11210
Everybody	COM 11202
Uptown Girl	COM 11197
Unbreakable	COM 11196
Fool Again	COM 11195
Sex Bomb	COM 11192
Haters	COM 11183
Unleash The Dragon	COM 11180

Pro stažení produktů, u kterých je uvedená značka WAPpush je nutno mít funkční WAP a aktivované WapPush zprávy. WapPush se nastavuje přímo na vašem mobilu. Jejich příjem musí být nastaven jako "VŽDY". Obrázek nebo melodii si pak stáhnete kliknutím na WapPush odkaz. **Pro stažení produktů, u kterých je uvedená značka MMS je nutno mít funkční MMS služby.**

Loga operátora a barevná loga lze poslat na přístroje Nokia a Samsung (vybrané typy). **Obrázkové SMS** lze poslat na přístoje Nokia. Kompletní seznam všech produktů a kompatibility telefonů naleznete na www.happydisplay.cz. Cena za objednávku log, barevných log, SMS obrázků, java her, schémat a melodií je v ČR 40 Kč vč. DPH. Poplatky za wapové služby se řídí ceníkem vašeho operátora. Službu provozuje Airtoy a.s., V Celnici 10, 117 21 Praha 1. Infolinka 602 777 555. Neprovozuje Eurotel, T-Mobile, Oskar.

TEST:
Grafické karty pro každého

Utratit dvacet tisíc za grafickou kartu jenom proto, abyste jako první ve městě, kraji či republice mohli hrát Doom 3 v rozlišení 1 600 × 1 200 se čtyřnásobným anti-aliasingem, není v dlouhodobějším horizontu zrovna nejlepší investicí. Zvláště, když stačí pár měsíců počkat a na trhu se objeví produkty sice o něco horší, zato však také mnohem přátelštější k vaší peněžence. Po napínavém souboji mezi Radeon X800 a GeForce 6800, který vzrušil nejednoho high-tech fanouška, se na řadu dostávají i obyčejní uživatelé.

Tématem dnešního testu jsou proto grafické karty, nad kterými by mohl uvažovat každý, kdo v nejbližší době míní upgradovat počítač a nehodlá přitom vykrást banku.

Šest grafických karet, které byly připraveny na startu, se nám poměrně přirozeně rozpadlo do soubojů dvojic mezi podobně směřovanými produkty od nVidie i ATI. Máme tu zástupce vyšší střední třídy (GeForce 6600 GT, Radeon X700), klasickou mid-range (GF6600, X600Pro) a dnešní herní minimum (GF5750, X300). Všechny karty jsme otestovali na silné sestavě, abychom nebyli limitováni výkonem procesorů.

Jak to dopadlo?

Provedli jsme několik sérií testů s využitím 3DMark03 a 05 a samozřejmě také řadu důležitějších herních měření. Zároveň jsme se pokusili karty přetaktovat a sledovali, k jakým hodnotám (při zachování stability) lze dojít. Konkrétní výsledky najdete v přiložených tabulkách.

Obecně lze říci, že střední třídu ovládla nVidia. Karty GeForce 6600 a 6600 GT nabízejí za cenu okolo pěti tisíc výkon, který se nezalekne jediné hry. Pravda, u GeForce 6600 se to dá říct až po přetaktování, které je však takřka zaručené. Naopak GeForce 6600 GT se díky vysokému taktu pamětí dokáže uplatnit i při vyšším rozlišení. Radeon X700 Pro místy drží krok, většinou však za svým konkurentem někdy i o desítky fps zaostává. Pro GeForce 6600 GT by byl lepším soupeřem zatím nedostupný Radeon X700 XT, ale i tak nás Radeon X700 Pro, vzhledem k ceně a papírovým předpokladům (především 6 vertex shaderů), trošku zklamal. Pokud ho však srovnáme s bývalou střední třídou (Radeon X600 Pro), jedná se o velký skok kupředu.

V nižší třídě je situace opačná. Vyšší cena GeForce PCX 5750 není podepřena poměrným nárůstem výkonu. Máte-li hluboko do kapsy, doporučit vám můžeme konkurenční Radeon X300. GeForce PCX bohužel trpí pomalým prováděním pixel shader kódu, což byla nemoc GeForce FX a karet z ní odvozených.

Testovací konfigurace	
Procesor	Intel Pentium 4, 3,6 GHz, 800 MHz FSB
Základní deska	Intel D925XCV
Paměti	2× 512 MB Micron DDR2 533 MHz, 4-4-4-12
Pevný disk	WD JB 100 GB , 7200 ot., 8 MB cache
Operační systém	Windows XP Professional CZ, SP2
DirectX	DirectX 9.0c
Ovladače	ATI Catalyst 4.11, nVidia ForceWare 67.02

CO TO JE PCI-EXPRESS?

Není to tak dávno, kdy grafické karty pro specializovanou sběrnici AGP téměř vytlačily své kolegy pro starší a univerzální PCI, a už tu máme další velký převrat. Tentokrát opět univerzální PCI-Express hodlá převzít otěže u mnoha typů zařízení a grafické karty nebudou výjimkou.

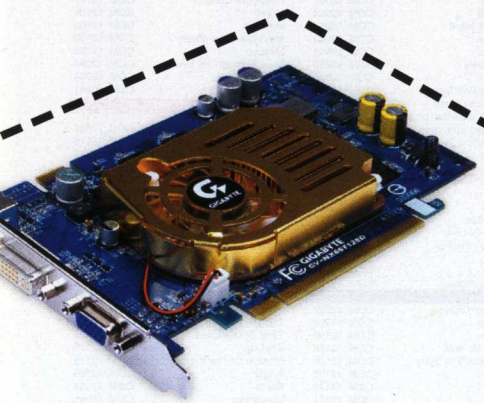
Když zůstaneme pouze u grafických karet, má PCI-Express oproti AGP dva důležité přínosy. Prvním, možná méně důležitým, je fakt, že slot PCIe 16× (nebo zkratkou PEG – PCI Express Graphics) umožňuje napájet grafickou kartu 75 W. Slot AGP připouštěl napájení maximálně 25, resp. 42 W. Hodně typů grafických karet tak již nebude muset používat přídavné napájení pomocí konektorů Molex, případně si ty, jež v současnosti používají hned dva konektory přídavného napájení, vystačí s jedním.

Druhou předností je přenosová rychlost sběrnice PCIe 16×. Ta činí 4 GB/s, tedy asi dvojnásobek AGP 8× (2,1 GB/s). K využití zvýšené propustnosti této sběrnice dojde ale pouze při přenosech velkého objemu dat (textur). U současných levných a středně drahých grafických karet žádné zrychlení nečekejte.

Nabídka základních desek se sběrnicí PCIe se postupně rozšiřuje. V současné době je PCIe podporováno čipsety Intel 915, 925 (pro procesory Intel) a VIA K8T890, nVidia nForce4 a ATI Radeon Xpress 200 (RS480) (pro AMD64). Sehnat se dají i kombinované desky, na kterých najdete jak sběrnici AGP, tak i PCIe.

Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí

Mirek Jahoda, ostrý spolupracovník Doupěte
Vrchní železář s diagnózou rakovina 3DMarku



Rychlost v krvi

Gigabyte GeForce 6600 GT 128 MB

Vlajkovou lodí firmy nVidia je, alespoň ve střední třídě, čip NV43, který najdete v nitru karet 6600 GT. Jak už název napovídá, jedná se o výše taktované verze levnějších 6600. Zatímco u pomalejší varianty grafický čip pracoval na 300 MHz, u Gigabyte GeForce 6600 GT doslova sprintuje na 500 MHz. Ještě většího zrychlení však návrháři dopřáli pamětem. Moduly DDR v pouzdře TSOP byly nahrazeny moderními pamětmi typu DDR3 v pouzdře BGA, které pracují na frekvenci 500 MHz (1 000 efektivně). Karta disponuje SLI konektorem, do kterého můžete zapojit druhou kartu a získat v ideálním případě 80 % výkonu navíc.

I když jsou frekvence GeForce 6600 GT vysoko nastavené už od výroby, nemohl jsem ani tentokrát odolat pokušení dostat z karty maximum. Z původních 500/1 000 MHz jsem se dopracoval až na dlouhodobě bezchybných 564/1 130 MHz. Skóre v 3DMark05 se zvedlo až na 3 735 bodů a Dooma 3 si dokonce i v rozlišení 1 600 × 1 200 zahrajete v průměru s padesáti snímky za sekundu.

Zůstává tak trošku otázkou, jestli neušetřit 1 000 Kč a nekoupit levnější GeForce 6600, jejíž jádro přetaktujete na úroveň okolo 550 MHz také. GeForce 6600 GT má význam především pro hraní ve vyšším rozlišení či u her s velkými texturami, kde pomůžou rychle taktované paměti. Konkurenci v podobě Radeona X700 Pro, byť vybaveného 256 MB paměti, GeForce 6600 GT výrazně předčí; v OpenGL a vysokém rozlišení jej pak doslova válcuje.

INFOBOX:

Homepage: www.gigabyte.cz
Zdroj: Elap, Brno
Kontakt: 548 427 711, www.elap.cz
Cena: 5 980 Kč vč. DPH
Záruka: 3 roky

- ⊕ výkon
- ⊕ cena/výkon
- ⊕ SLI
- ⊖ kabeláž
- ⊖ 128b paměti

Modrý drahokam

Sapphire Radeon X700 Pro 256 MB

Ekvivalentem k GeForce 6600 je u kanadské ATI Radeon X700 (čip RV410), který je rovněž odlehčenou verzí technologické jedničky firmy (X800).

Kde jsou největší rozdíly? Zůstalo pouze 8 pixelových pipeline (X800 XT – 16, X800 Pro – 12). Největším oslabením karty, ale zároveň velkou finanční úsporou, je zcela určitě 128b paměťová sběrnice. Propustnost pamětí je proto oproti Radeonu X800 poloviční, což pocítíte především ve vysokém rozlišení.

V testech se projevil velký rozdíl mezi X700 a verzí X600, který je místy až dvojnásobný. Jedinou konkurencí pro novou řadu X700 jsou vlastně jen nVidia GeForce 6600 GT nebo 6800 LE. K posledně jmenovaným kartám se přikloní především fanoušci Dooma 3 a her postavených na základu Quaka 3. Od Radeonu X700 naproti tomu očekávejte vynikající výkon v rozhraní DirectX 9.0.

Karta se dá celkem solidně přetaktovat (na 502/998), výkon v 3DMarku03 vzrostl na téměř 8 400 bodů a ve hře Doom 3 jsem se, v rozlišení 1 600 × 1 200 a při vysokých detailech, dostal na téměř hratelných 28 fps.

INFOBOX:

Homepage: www.sapphiretech.cz
Zdroj: 100Mega Distribution, Brno
Kontakt: 548 220 077, www.100megadistribution.cz
Cena: 7 305 Kč vč. DPH
Záruka: 2 roky

- ⊕ výkon v DirectX
- ⊕ pěkné plné hry
- ⊕ řešení chlazení
- ⊖ zatím vyšší cena
- ⊖ výkon v OpenGL
- ⊖ 128b paměťová sběrnice

Skutečný adrenalin pro vaše hry

Leadtek GeForce 6600 128 MB

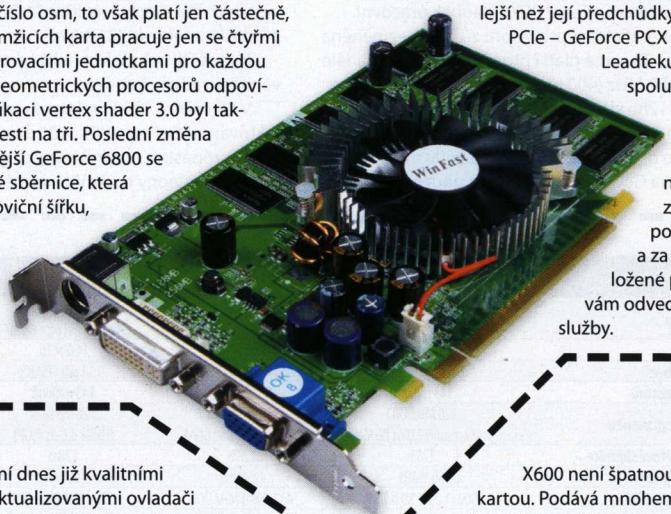
Nejzajímavější karta testu! GeForce 6600 je jednoznačně skvělým kompromisem mezi zastarávající řadou FX a moderní (ale drahou) GeForce 6800.

S GeForce 6600 si tak vychutnáte všechny vymoženosti GeForce 6800 včetně inteligentního dvojitého 400MHz RAMDAC převodníku s 12 b na barevný kanál, rychlého a kvalitního anti-aliasingu, vysoké přesnosti výpočtů v celé grafické pipeline a hlavně shaderů verze 3.0.

Oficiální specifikace uvádějí v kolonce pixelových pipeline číslo osm, to však platí jen částečně, v určitých okamžicích karta pracuje jen se čtyřmi a dvěma texturovacími jednotkami pro každou z nich. Počet geometrických procesorů odpovídajících specifikaci vertex shader 3.0 byl taktéž snížen ze šesti na tři. Poslední změna oproti výkonnější GeForce 6800 se týká paměťové sběrnice, která má už jen poloviční šířku, tedy 128 b.

Ani to však kartě nezabránilo excelovat v testech.

Při přetaktování jsem se ze základní frekvence 300/550 MHz dostal až na naprosto stabilních 545/704 MHz! To už pro kartu nebyl problém v novém 3DMarku05 překonat 3 000 a ve starším dokonce 7 500 bodů. V náročném Far Cry se ve vysokém rozlišení 1 600 × 1 200 zvednul výkon z 28 rovnou na 43 snímků za sekundu a timedemo v Doomovi 3 už grafika prolétla se 72 snímky (1 024 × 768, vysoké detaily). Ale i s původním taktem je GeForce 6600 nesrovnatelně rychlejší než její předchůdkyně pro PCIe – GeForce PCX 5750. Leadteku se ve spolupráci s nVidií karta jednoznačně povedla a za vynaložené peníze vám odvede dobré služby.



INFOBOX:

Homepage: www.leadtek.com
Zdroj: Levi International, Brno
Kontakt: 531 011 111, www.levi.cz
Cena: 4 596 Kč vč. DPH
Záruka: 2 roky

- ⊕ přetaktování
- ⊕ poměr cena/výkon
- ⊕ hry v ceně
- ⊖ pomalejší paměti
- ⊖ kabely pro TV výstup

Poctivý hráč

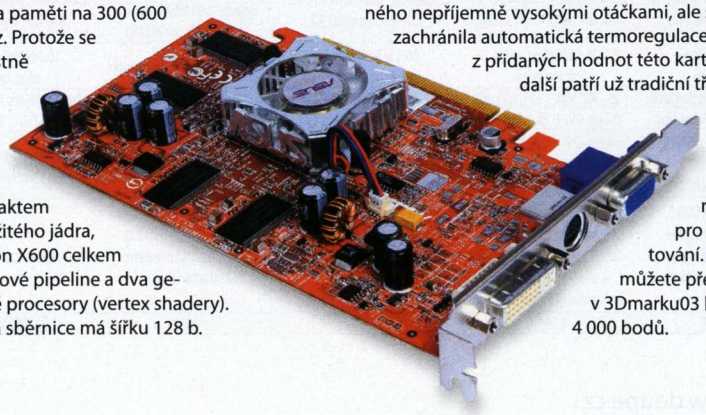
ASUS Radeon X600Pro 128 MB

Další čip z kanadské stáje, RV370, by měl v nabídce nahradit Radeony 9600. Najdete jej na kartách s označením X600.

X600 bude k dispozici v několika verzích, testovaná karta je, na rozdíl od svého silnějšího sourozence X600 XT, taktována shodně jako známý Radeon 9600 Pro. Jádro běží na 400 MHz a paměti na 300 (600 DDR) MHz. Protože se jedná vlastně o takový poloviční Radeon 9800, pouze s vyšším taktem méně složitého jádra, má Radeon X600 celkem čtyři pixelové pipeline a dva geometrické procesory (vertex shadery). Paměťová sběrnice má šířku 128 b.

Při doplnění dnes již kvalitními a pravidelně aktualizovanými ovladači Catalyst tvoří karty série 9600 a X600 jakýsi spolehlivý střední proud s dobrým poměrem cena/výkon. Bohužel karty pro sběrnici PEG ×16 jsou zatím ještě o poznání dražší než jejich kolegyně pro AGP.

Výsledky testů překvapit nemohly. Sympatická byla teplota při testování, která ani po přetaktování nepřekročila 60 °C. Bál jsem se hluku způsobeného nepříjemně vysokými otáčkami, ale situaci zachránila automatická termoregulace, jedna z přidaných hodnot této karty. Mezi další patří už tradiční tříletá záruka výrobku a dobrá rezerva pro přetaktování. Po něm můžete překonat v 3Dmarku03 hranici 4 000 bodů.



X600 není špatnou kartou. Podává mnohem vyšší výkon v Direct3D, než jen o málo levnější konkurenční GeForce PCX 5750, v OpenGL už je situace přece jen vyrovnanější.

INFOBOX:

Homepage: www.asus.cz
Zdroj: AT Computers, Ostrava
Kontakt: 596 253 111, www.atcomp.cz
Cena: 4 907 vč. DPH
Záruka: 3 roky

- ⊕ stabilní výkony
- ⊕ nativní PCIe
- ⊕ přetaktování
- ⊖ příslušenství
- ⊖ vyšší cena

Zrezavělý expres

Albatron GeForce PCX5750 128 MB

PCX5750 je pouze upravenou GeForce FX5700 určenou pro novou sběrnici. Samotný čip byl sice přeznačen z NV36 na NV39, ale zůstal beze změn a nemá tedy přímou (nativní) podporu pro PCI-Express. Aby se tedy s novou sběrnicí domluvil, je mezi ním a konektorem pro slot ještě další čip – tzv. můstek. Tímto způsobem jsou mimochodem upravené už tři typy GeForce FX na GeForce PCX.

Výrobce použil levnější čtyřnanosekundové paměti běžící na 250 MHz místo, pro FX5700 doporučených, 275 MHz. Malý větráček není ani vyloženě tichý, ale naštěstí ani hlučný. Paměti naštěstí ukázaly solidní rezervu pro přetaktování – dosáhl jsem stabilních 646 MHz efektivně. Jádro běželo spolehlivě už jen na průměrných 494 MHz. Po přetaktování se skóre v 3DMarku03 zvýšilo na 3 750 bodů, tedy asi o čtvrtinu.

Ze všech výsledků testů nejnovějších her je vidět, že se jedná o opravdové minimum pro přijatelné hraní her a jakýkoli nižší typ (GeForce FX5200-PCX5300) nemá pro herní sestavu vůbec smysl.

Tomu, že se jedná o model pro méně náročné uživatele, napovídají kromě výsledků také použité pomalé paměti, čip, jehož výroba je už u IBM dobře zavedená, a tedy i levná, a v tomto případě rovněž vybavení. Přesto je karta stále dražší než její konkurentka od ATI.

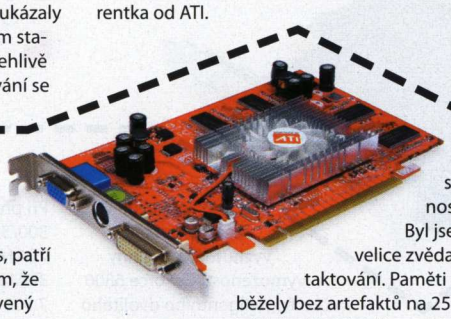
INFOBOX:

Homepage: www.albatron.com.tw
zdroj: All Electronics, Brno
kontakt: 543 249 079, www.all-electronics.cz
cena: 3 760 Kč vč. DPH
záruka: 3 roky

- ⊕ přetaktování
- ⊕ zatím stačí i na 3D
- ⊕ elegantní chladič
- ⊖ jen jeden kabel
- ⊖ cena
- ⊖ není nativní PCIe

Známý v přestrojení

GeCube Radeon X300 128 MB



Mezi nejlevnější karty pro sběrnici PCI-Expres, patří Radeon X300. I když označení vzbuzuje dojem, že se jedná o nový čip, jde o Radeon 9600 upravený pro PCIe.

Stejně jako Radeon X600 Pro i Radeon X300 se může pochlubit nativní podporou nové sběrnice, díky čemuž odpadá nepěkné rozšíření karty v podobě dalšího čipu, který by se staral o komunikaci s PCIe (viz série GeForce PCX). Naopak pracovní frekvence grafického procesoru zůstala nezměněna (325 MHz). To samé platí i pro paměti, které i nadále běží na 200 MHz (400 efektivně) a s čipem komunikují přes 128b sběrnici.

Právě paměti chloubou této karty zrovna nejsou, a zatímco drtivá většina Radeonů 9600 měla 4ns moduly, na GeCube X300 najdete pouze 5ns moduly společnosti Hynix. Byl jsem proto velice zvědav na přetaktování. Paměti nakonec běžely bez artefaktů na 253 MHz (efektivně 506) a čip na 404 MHz. Takto přetaktovaný X300 už proběhl 3DMark05 s 1 244 body, což je paradoxně zhruba stejně jako GeForce FX5900! Ve starším 3DMark03 se skóre přehouplo přes hranici 3 200 bodů a Doom 3 se ve vysokých detailech a rozlišení 1 024 × 768 opět více přiblížil hratelnosti (21,4 fps).

Nepotěšil mě však chladič karty, protože malý větráček nebyl nijak tichý.

V DirectX si X300 prakticky nezadá s dražší a výše taktovanou GeForce PCX5750 a ani v OpenGL není rozdíl propastný. Na poli levných grafik pro PCIe tak má ATI s Radeony nad nVidií jasně navrch.

INFOBOX:

Homepage: www.gecube.com
Zdroj: Abacus Computer, Ostrava
Kontakt: 595 630 633, www.abacus.cz
Cena: 2 725 Kč vč. DPH
Záruka: 2 roky

- ⊕ cena
- ⊕ výkon v DirectX
- ⊕ přetaktování jádra
- ⊖ 5ns paměti
- ⊖ výkon v OpenGL
- ⊖ minimální příslušenství

	Gigabyte GeForce 6600 GT 128 MB	Sapphire Radeon X700 Pro 256 MB	Leadtek GeForce 6600 128 MB	ASUS Extreme Radeon X600Pro 128 MB	Albatron GeForce PCX5750 128 MB	GeCube Radeon X300 128 MB
Grafický čip	NV43 (nVidia GeForce 6600 GT)	RV410 (ATI Radeon X700 Pro)	NV43 (nVidia GeForce 6600)	RV380 (Radeon X600Pro)	NV39 (GeForce PCX5750)	RV370 (ATI Radeon X300)
Sběrnice	PEG ×16	PEG ×16	PEG ×16	PEG ×16	PEG ×16	PEG ×16
Výrobní proces	0,11 µm (TSMC)	0,11 µm (TSMC)	0,11 µm (TSMC)	0,13µm low-k (TSMC)	0,13µm (IBM)	0,13 µm (TSMC)
Počet tranzistorů	143 milionů	120 milionů	143 milionů	77 milionů	82 milionů	77 milionů
Velikost a typ pamětí	128 MB DDR3 (Samsung 2,0 ns BGA)	256 MB DDR3 (Samsung 2,0 ns BGA)	128 MB DDR (Hynix 3,6 ns TSOP)	128 MB DDR (Hynix 2,8 ns TSOP)	128 MB DDR (Hynix 4,0 ns BGA)	128 MB DDR (Hynix 5,0 ns TSOP)
Šířka paměťové sběrnice	128 b	128 b	128 b	128 b	128 b	128 b
Frekvence jádra	500 MHz	425 MHz	300 MHz	400 MHz	425 MHz	325 MHz
Frekvence pamětí	500 (1 000) MHz DDR	432 (864) MHz DDR	275 (550) MHz DDR	300 (600) MHz DDR	250 (500) MHz DDR	200 (400) MHz DDR
Propustnost pamětí:	16 GB/s	13,82 GB/s	8,8 GB/s	9,6 GB/s	8,0 GB/s	6,4 GB/s
Počet pixelových pipeline	4 (8)	8	4 (8)	4	2	4
Počet TMU na pipeline	2 (1)	1	2 (1)	1	2	1
Počet vertex pipeline	3	6	3	2	3 (FP Array)	2
Max. fillrate (multi-texturing)	4 000 Mtx/s	3 400 Mtx/s	2 400 Mtx/s	1 600 Mtx/s	3 120 Mtx/s	1 300 Mtx/s
Textur v jednom průchodu	16	16	16	16	16	16
Vertex shader	3.0	2.0b	3.0	2.0	2.0a	2.0
Pixel shader	3.0	2.0b	3.0	2.0	2.0a	2.0
FSAA	2× 4× Rotated Grid MSAA, 8× AA (2× SSAA + 4× MSAA)	2× 4× 6× Sparsed MSAA, 4× 8× 12× Temporal AA	2× 4× Rotated Grid MSAA, 8× AA (2× SSAA + 4× MSAA)	2× 4× 6× Sparsed MSAA, 4× 8× 12× Temporal AA	2× Rotated Grid MSAA, 4× Ordered Grid MSAA, 8× AA (4× SSAA + 2× MSAA)	2× 4× 6× Sparsed MSAA, 4× 8× 12× Temporal AA
Anizotropní filtrování	16:1 bi/trilineární + anizotropní	16:1 bi/trilineární + anisotropní	16:1 bi/trilineární + anisotropní	16:1 bi/trilineární + anisotropní	8:1 bi/trilineární + anisotropní	16:1 bi/trilineární + anizotropní
RAMDAC	2× 400 MHz s 12 b na kanál	2× 400 MHz s 10 b na kanál	2× 400 MHz s 12 b na kanál	2× 400 MHz s 10 b na kanál	2× 400 MHz s 10 b na kanál	2× 400 MHz s 10 b na kanál
Výstupy	D-Sub, DVI-I, 10pinový HDTV	D-Sub, DVI-I, S-Video-Out	D-Sub, DVI-I, 10pinový HDTV	D-Sub, DVI-I, S-Video-Out	D-Sub, DVI-I, S-Video-Out	D-Sub, DVI-I, S-Video-Out
Příslušenství	redukce DVI–VGA, 10kolíkový HDTV-komponentní kabel	adaptéry DVI-VGA a S-Video-cinch; S-Video kabel; kabel cinch–cinch	edukce DVI–VGA, 10kolíkový HDTV na S-Video + komponentní kabel	kabel S-Video–cinch, redukce DVI–VGA	S-Video–cinch kabel	rozdělovací kabel S-Video na S-Video-cinch
Software	Cyberlink PowerDVD 5, Gigabyte V-Tuner 2, plná hra Doom 3	Cyberlink PowerDVD 5, Sapphire Redline, plné hry – Splinter Cell Pandora Tomorrow a Prince of Persia: Sands of Time	WinFastDVD, Leadtek WinFox 2.0, nástroje Coloreal, Cycore Cult3D, Muvee Autoproducer 3, plné hry – SC Pandora Tomorrow, POP: Sands of Time	ASUS SmartDoctor, GameFace Live a VideoSecurity	Cyberlink PowerDVD 3.0, plná hra – Duke Nukem: Manhattan Project	pouze CD s ovladači
Cena	5 980 Kč	7 305 Kč	4 596 Kč	4 907 Kč	3 760 Kč	2 725 Kč

Kompletní výsledky testování

Použité ovladače (FW .. ForceWare, Cat .. Catalyst)	FW 67.02 GeForce 6600 GT 500/1 000 MHz	Cat 4.11 Radeon X700 Pro 425/864 MHz	FW 67.02 GeForce 6600 300/550 MHz	Cat 4.11 Radeon X600 Pro 400/600 MHz	FW 67.02 GeForce PCX 5750 425/500 MHz	Cat 4.11 Radeon X300 325/400 MHz
3DMark05 (default, 1 024 × 768 × 32)	3 334	3 009	1 911	1 389	590	997
3DMark03 (default, 1 024 × 768 × 32)	8 241	7 458	5 048	3 497	3 012	2 546
3DMark2001 SE (default, 1 024 × 768 × 32)	18 278	19 368	14 889	12 623	12 551	9 411
Aquamark 3 (default, 1 024 × 768 × 32)	54 246	53 170	34 937	26 500	23 996	20 355
Far Cry (Fort, Very High Detail, 1 024 × 768 × 32) [fps]	63,3	66,3	56,9	45,0	22,9	23,5
Far Cry (Fort, Very High Detail, 1 024 × 768 × 32, 8× AF) [fps]	62,2	62,0	47,5	34,4	19,0	19,3
Far Cry (Fort, Very High Detail, 1 024 × 768 × 32, 4× AA, 8× AF) [fps]	49,2	40,7	28,8	22,8	14,2	13,3
Far Cry (Fort, Very High Detail, 1 600 × 1 200 × 32) [fps]	47,8	41,0	27,9	20,8	10,7	12,4
Far Cry (Fort, Very High Detail, 1 600 × 1 200, 16× AF) [fps]	39,6	34,4	23,4	16,2	9,0	9,6
Counter-Strike: Source (Video Stress Test, high detail, 1 024 × 768 × 32) [fps]	125,7	102,6	81,9	54,1	46,2	40,3
Counter-Strike: Source (Video Stress Test, high detail, 1 600 × 1 200 × 32) [fps]	70,2	50,4	40,6	25,4	22,2	17,9
Counter-Strike: Source (Video Stress Test, high detail, 1 600 × 1 200 × 32, 4× AA, 8× AF) [fps]	40,5	34,5	23,5	13,4	9,7	7,1
Unreal Tournament 2004 (3 mapy, 1 024 × 768 × 32) [fps]	130,4	132,4	119,9	99,1	80,5	74,3
Unreal Tournament 2004 (3 mapy, 1 024 × 768 × 32, 4× AA, 8× AF) [fps]	113,7	100,1	73,1	53,2	47,6	38,2
Unreal Tournament 2004 (3 mapy, 1 600 × 1 200, 4× AA, 8× AF) [fps]	54,6	52,1	36,0	18,0	20,6	12,0
Richard Burns Rally (Autiovaara, 1 024 × 768 × 32) [fps]	61,7	67,9	39,9	35,6	30,0	26,5
Richard Burns Rally (Autiovaara, 1 280 × 1 024 × 32) [fps]	49,4	50,0	33,8	23,9	19,4	17,4
Richard Burns Rally (Autiovaara, 1 600 × 1 200 × 32) [fps]	41,2	36,6	26,1	16,5	13,6	11,3
F1 Challenge '99-02 (Monza, 1 600 × 1 200 × 32, 4× AA, 8× AF) [fps]	41,0	40,6	23,4	17,5	16,4	11,4
Doom 3 (demo1, 1 024 × 768, high detail) [fps]	61,2	50,9	52,7	22,9	20,5	16,8
Doom 3 (demo1, 1 024 × 768, 4× AA, high detail) [fps]	41,5	27,2	24,3	11,9	13,0	8,7
Doom 3 (demo1, 1 600 × 1 200, high detail) [fps]	44,9	24,2	26,3	10,2	10,1	7,4
Doom 3 (demo1, 1 600 × 1 200, 4× AA, high detail) [fps]	18,3	12,7	10,6	4,4	4,5	3,0
Wolfenstein: Enemy Territory (Radar, 1 024 × 768 × 32) [fps]	110,0	91,5	78,2	54,2	60,7	37,7
Wolfenstein: Enemy Territory (Radar, 1 600 × 1 200 × 32) [fps]	62,2	52,0	37,4	27,0	28,3	19,3
Serious Sam SE (The Grand Cathedral 1 600 × 1 200 × 32, 4× AA, 8× AF) [fps]	68,4	50,5	38,4	crash	22,3	crash
IL-2: FB (1945.trk, 1 024 × 768 × 32, 4× AA, 8× AF) [fps]	62,1	44,8	28,2	28,7	23,4	22,8

Výsledky přetaktovaných karet

3DMark05 (default, 1 024 × 768 × 32)	3 735	3 373	3 084	1 795	718	1 244
3DMark03 (default, 1 024 × 768 × 32)	9 161	8 341	7 550	4 401	3 741	3 218
Far Cry (Fort, Very High Detail, 1 600 × 1 200 × 32) [fps]	53,5	neměřeno	42,8	26,5	13,2	14,8
Richard Burns Rally (Autiovaara, 1 024 × 768 × 32) [fps]	69	neměřeno	55,0	40,8	36,6	32,3
Doom 3 (demo1, 1 024 × 768, high detail)	81,0	58,1	72,3	29,3	25,3	21,4

inzerce

AVG Anti-Virus

Kompletní ochrana před virovými útoky

AVG Anti-Virus Professional

Verze 7.0

- **AVG Professional** pro Windows 9x/Me/NT/2000/XP
- **AVG SoHo** pro malé firmy
- **AVG Multilicence** pro počítačové sítě
- **AVG Email Server Edice** pro emailové servery
- **AVG File Server Edice** pro souborové servery Windows NT4/2000/2003

víceúrovňová antivirová ochrana :: rychlá reakce na nové viry :: nepřetržitá technická podpora telefonicky i emailem :: antivirové i programové aktualizace :: rozšířená ochrana elektronické pošty :: výhodné ceny pro školství a zdravotnictví

Více se dozvíte na **www.grisoft.cz**

GRISOFT

GRISOFT, s.r.o. Lidická 31, 602 00 Brno, tel.: 549 524 011, fax: 541 211 432, e-mail: obchod@grisoft.cz, http://www.grisoft.cz

CÍGLER SOFTWARE Slovakia, a.s., Račianska 66, 831 02 Bratislava, tel.:+421-2-44462746, fax:+421-2-44462291, e-mail: avg@ciglersw.sk, http://www.ciglersw.sk

Loading

Nahráváme budoucím konzolovým hitům

Ico 2

První Ico se nesmazatelně zapsalo do historie PlayStation 2 jako jedna z nejzvláštnějších a nejkontroverznějších her v počátcích platformy. Jedinečný vizuální styl, téměř nesnesitelný důraz na emoce a naprosto originální hratelnost vynesly hře nejvyšší hodnocení a uznání od novinářů, přesto se tento titul neprodával až tak dobře a veřejnost jej ocenila spíš postupně, jak mu přicházela na chuť ve zlevněné edici.

Druhé Ico staví na stejných vlastnostech, které jsem právě vyjmenoval v souvztažnosti s prvním dílem. Opouští přitom ale původní postavy a vypráví nový příběh hrdiny, bojujícího za život jeho lásky s gigantickými obry. Těžiště hratelnosti tedy spočívá v bojích s těmito děsivými kráčejícími kolosy, přičemž se pohybujete po jejich těle a hledáte zranitelná místa. Obři jsou přitom tak velcí, že na některých z nich najdete vystavěné budovy a jak se hýbají, vaše hrací plocha na jejich těle se realtime deformuje a přestavuje. Na obrázcích to vypadá úžasně a na papíře také, uvidíme tedy, jak to dopadne. Troufám si ale odhadnout, že Ico 2 bude stejně Intenzivní Citové Osvěžení, jako nezapomenutelně krásný první díl.

Vývojář hry: SCEI
Distributor hry: Sony
Platforma: PS2
Homepage: www.playstation.jp/scej/title/wanda/
Datum vydání: 2005

Final Fantasy XII

Nový díl nejslavnější RPG ságy pomalu vstupuje do závěrečné fáze vývoje, a zatímco v Japonsku se mohou těšit již na jaro 2005, nezbývá nám než doufat, že překlad a konverze do PAL formátu nebudou tentokrát trvat rok. Za dvanáctým dílem FF série stojí stejný

tvůrčí tým, který nám přinesl nezvykle temné a vážné RPG Vagrant Story pro starou PlayStation. I když tato skutečnost nejde příliš dohromady s prosluněnými obrázky a trailery ze hry, autoři Vagrant Story pro nás jistě mají pár pěkných překvapení v rukávu.

Příběh je prozatím poměrně nejasný, ale dosavadní zkušenosti i uvolněné materiály jednoznačně slibují postavy s natolik propracovaným psychologickým profilem, že po jejich boku budeme žít, místo abychom si s nimi jen hráli – což je ostatně vedle monumentální výpravy a produkce nejvýraznější známka FF série. Těšit se samozřejmě můžeme i na nový bitevní systém a podle nepotvrzených zpráv také na možnost ovládání herní kamery a snad i pohledu z vlastních očí hrdiny, což by měl umožňovat zbrusu nový engine, vymačkávající z PS2 maximum.

Výrobce hry: Square Enix
Distributor hry: Sony
Platforma: PS2
Homepage: www.ffx12.com
Datum vydání: 2005

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Darkwatch

Hororová FPS od americké pobočky Sammy Studios vypadá s každým dalším obrázkem a videem lépe. V roli tajemného lovce upírů se budete pohybovat na Divokém západě, jak jej známe z anime typu Vampire Hunter D nebo z mangy Kazatel. Originální zbraně, děsiví nepřátelé, fascinující design a jedinečná atmosféra – to vše z Darkwatch sálá na první pohled.

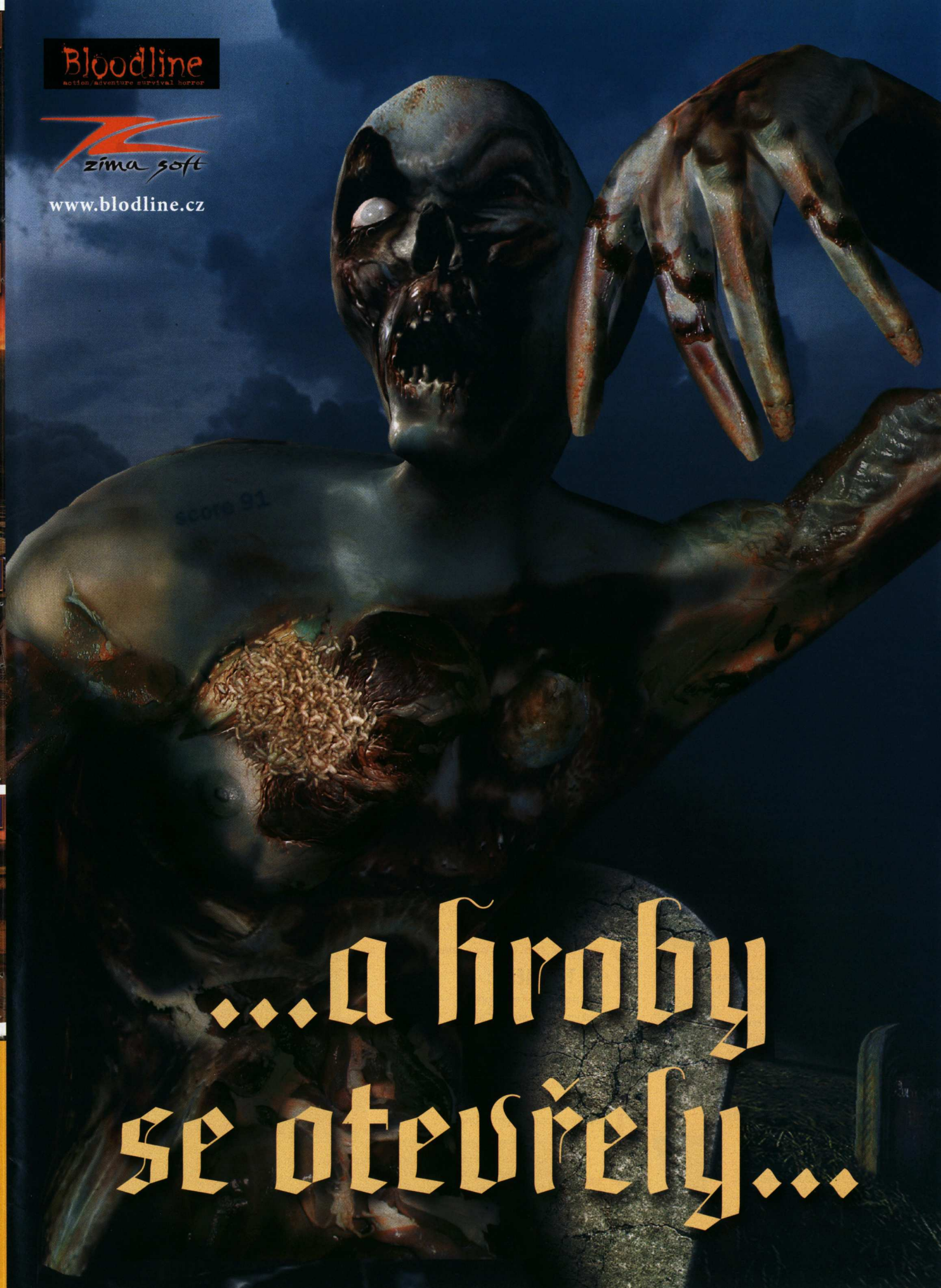
Těžištěm hry by ale podle všeho mohla být výborná hratelnost, která se nesnaží získat přezdívku „Killzone-killer" nebo „Halo-killer", ale jde svojí vlastní cestou. A pokud jste viděli některou z ukázek ze hry, budete se mnou souhlasit, že střídání jízdy na koni, ostřelování z dálky, zuřivé přestřelky zblízka vypadají velmi zábavně. Doporučuji také navštívit perfektně zpracované internetové stránky titulu.

Výrobce hry: Sammy
Distributor hry: CD Projekt
Platforma: PS2
Homepage: www.darkwatch.com
Datum vydání: Březen 2005

Constantine

Do kin se chystá výpravný film s Keanu „Neo" Reevesem v hlavní roli a na PlayStation 2 vyjde stejnojmenná hra. Váš hrdina je bojovník s pekelnými silami a připomíná tak postavu Bladea – včetně jeho tajemného původu, mnoha originálních zbraní a schopností – ve hře budete střílet i kouzlit. Půjde o akční zábavu z pohledu třetí osoby, která svými přechody mezi peklem a zemí připomíná starší titul Shadowman. Na film se těším, ale tyhle narychlo připravované hry podle filmů… však to znáte.

Výrobce: Bits Studios
Distributor hry: Sony
Platforma: PS2
Homepage: www.sci.co.uk/games/basic.asp?version_id=79
Datum vydání: Únor 2005


Bloodline
action/adventure survival horror
zima soft
www.blodline.cz
...a hroby
se otevřely...

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Dnes již legendární hra prošla evolucí; čím se bude MGS3 lišit?

Výrobce KCE Japan **Vydavatel** Konami **Distribuce v ČR** CD Projekt **Homepage** www.konamijpn.com/products/mgs3 **Datum vydání** 1. čtvrtletí 2005

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Série Metal Gear Solid (MGS) poznamenala každého hráče, který se s ní setkal. Desítky hodin střihových scén, nabité akce, silné dialogy i emoce. MGS ve své době definoval nový žánr akčních her, ve kterých se dalo kolem nepřátel proplížit, když se vám nechtělo je zabíjet. Tyto dva přístupy dodnes málokterá z her zvládla rovnoměrně vyvážit, proto se nejčastěji setkáte s rozdělením na akční a stealth mise – kouzlo MGS však spočívá právě v tom, že máte na výběr formu postupu kdykoliv a herní svět na vaše chování citlivě reaguje.

Série, postavená na silně provázaném a hlubokém příběhu, se chystá vstoupit do závěrečné fáze způsobem, který budí mnoho otázek. Závěrečný díl trilogie se vrací v čase zpět před události minulých dvou dílů, logicky tak opouští své hlavní postavy a navíc se místo infiltrování nepřátelských základen soustředí na přežití a boj v džungli.

Fanoušci se nebojí: kdo jednou pronikl do mysli tvůrce MGS, japonského vizionáře jménem Hideo Kojima, spatřil tam génia. Kojima-san rozprostřel v prvních dvou dílech MGS síť odkazů, myšlenek a nápadů, a tak je možné nové věci stále objevovat, i když už hru hrajete po sté. Druhý díl zapadl do prvního jakoby od začátku existoval jeden ucelený scénář – a trojka zřejmě završí historii a legendu MGS. Navíc existují náznaky, že MGS3 se bude odehrávat ve dvou časových rovinách.

Desítky hodin střihových scén, nabité akce, silné dialogy i emoce

Ani zasazení děje na území divoké džungle není důvod k obavám. Zachováno totiž zůstalo ovládání. Opírání se o „zdi", plazení a obecně pohyb funguje uprostřed džungle velmi podobně tomu, nač jsme byli zvyklí. Nové prvky, jako je lezení na stromy nebo střelba ze zavěšení na jedné ruce, jsou taktéž intuitivní.

Zákeřné zabíjení ze stínů

PŘEDCHOZÍ DÍLY

Metal Gear Solid (1998, PSOne, PC)
Definoval žánr stealth akcí, řada ocenění po celém světě za nejlepší herní scénář.

Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (2001, PS2, Xbox a PC)
Druhý díl znamenal vylepšení po všech stránkách – grafika, interaktivnost, soundtrack od hollywoodského skladatele H. Williamse (Skála, Armageddon) a příběh, na jehož dno nedohlédnou dodnes.

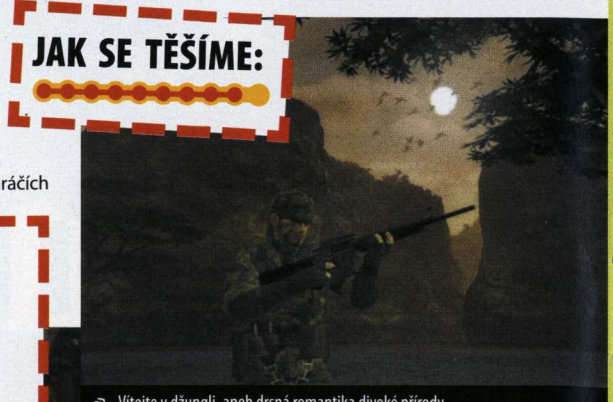
Metal Gear Solid: Twin Snakes (GameCube, 2004)
Perfektní remake prvního dílu série vyšel exkluzivně na GameCube a díky režii Ryuhei Kitamury (legendární japonský film Versus) nabízí nezapomenutelný filmový zážitek.

V hlavní roli: příroda

Když jsme u zpestřování, nesmíme zapomenout na největší přínos MGS3: Kojima po hráčích v terénu tvoří další z významných nových složek hry. Nový systém interaktivní kamufláže připomíná film Predátor a umožní vám napadat protivníky mnohem překvapivěji. Originální návrat ke kořenům „stealth" akce.

Hideo Kojima nás tradičně zaplavuje strhujícími videoupoutávkami na svoji novou hru. Z těch je zatím zřejmé, že ve hře půjde o konflikt žáka (Snake) a jeho učitele (žena s přezdívkou The Boss), okořeněný milostnou zápletkou. Nepotvrzené zprávy uvádějí, že hra bude na 9 GB DVD a nabídne více příběhových animací, než oba předchozí díly dohromady. MGS3 dorazí i na pulty českých prodejen počátkem roku 2005.

JAK SE TĚŠÍME:



Vítejte v džungli, aneb drsná romantika divoké přírody

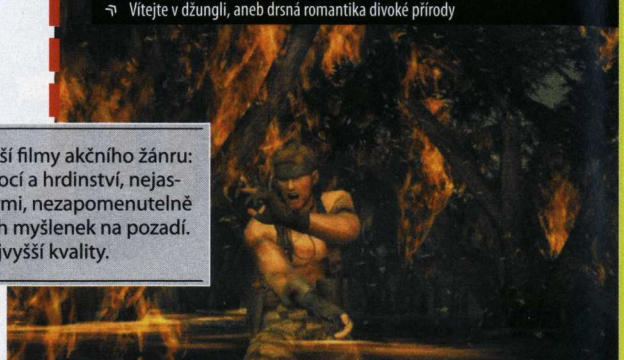
TĚŠÍME SE:

- Nezapomenutelný příběh
- Evoluce žánru „stealth" akcí
- Hudba od spoluautora Skály

BOJÍME SE:

- Změna hlavního hrdiny
- Přílišná filozofická hloubka
- Technické zpracování džungle

MGS3 nabídne totéž, co nejlepší filmy akčního žánru: Adrenalinovou jízdu plnou emocí a hrdinství, nejasnou hranici mezi dobrými a zlými, nezapomenutelně efektní přestřelky a řadu silných myšlenek na pozadí. Autorovo jméno je zárukou nejvyšší kvality.



Tekken 5

Výrobce Namco **Vydavatel** Namco **Homepage** www.tekken-official.jp **Česká komunita** tekken.doupe.cz **Datum vydání** 1. čtvrtletí 2005

Mezi bojovkami existuje celá řada klasik, ale pouze pár z nich ze zapsalo do dějin tohoto žánru opravdu zlatým písmem. Jednou z těch nejvýznamnějších je série Tekken, která se může pyšnit přízviskem „nejhranější". To sice vždy nemusí nutně znamenat i „nejlepší", Tekken 5 však má rozhodně ambice i potenciál na to, aby oba přívlastky spojil.

Graficky vypadá Tekken 5 naprosto neuvěřitelně. Modely postav nyní odpovídají tomu, jak by postava měla opravdu vypadat – když uvidíte obrovského a svalnatého Marduka bojovat s drobnou a roztomilou Ling, pochopíte, o čem mluvím.

Ovšem nejenom modely doznaly zlepšení – i jejich pohyb vypadá mnohem přirozeněji a plynuleji. Důvod je prostý – Namco nešetřilo a na animace pohybů si najalo britské studio, které se specializuje na synchronizaci lidských pohybů s efekty ve filmech (podílelo se na Matrixech 2 a 3).

Ve hře bude celkem 30 postav,. Z Tekkena 4 nám tu zůstali všichni (možná kromě starého Heihachiho, o jehož participaci mezi 10 neodhalenými bojovníky či vystoupení v roli nehratelného bosse se vedou rozsáhlé spekulace), ale vrací se také celá řada postav z Tekken Tagu. Potože nová doba si žádá nové věci, budou i zde nové postavy. Teoreticky se bude jednat o čtyři bojovníky, ale dva z nich vlastně už známe – Jack 5 je kompilátem toho nejlepšího ze všech předchozích robotů série Jack a Jinova sestřenice Asuka je v podstatě jen mírně upravená stará známá Jun.

Kráska nebo zvíře?

Hwoarang coby fotbalista

Můžete si prakticky libovolně změnit barvu košile, kalhot a rukavic + bot

Připravovaný Tekken 5 si mimo to bere to nejlepší jak z posledních dvou Tekkenů, tak i z konkurenčního VF. Nejvíce je to vidět na systému pohybu postav – pohyb do stran je totožný s VF systémem (krátké podržení tlačítka nahoru nebo dolů pro úkrok, dlouhé pro dřep/výskok a dvojité pro chůzi do strany). Naopak pohyb vpřed a vzad je spíše převzat z předchozích Tekkenů a umožňuje rychlé přísuny a odskoky jak ve stoje, tak i ve dřepu.

Další novinkou jsou přehozy. Nejen, že byly vypuštěny přehozy k výměně stran s protivníkem, ale na jejich místo přibyl tzv. Dash Throw – přehoz, jehož součástí je rychlý přísun vpřed.

Další zásadní novinkou je nový Crush System. Co to znamená? Pokud opomineme teoretické debaty, tak v praxi to, že Low útoky vždy přebijí ty na High (poddřepnou je) a naopak útoky obsahující výskok vždy vyhrají nad Low útoky (přeskočí je).

Ale to stále není vše. Autorům se zalíbila idea editovatelných outfitů, jak ji představila Sega ve VF4. A řekli si – když to má konkurence, proč my ne? A bylo to. Každá postava tak má tělo rozdělené na 3 barevné a 5 ověsitelných částí a je jen na vás, jak si je upravíte. Předměty i barvy si budete kupovat za peníze získané vyhranými zápasy.

Poprvé ženská krása v Tekkenu – chladná Nina

NA POSLEDNÍ CHVÍLI:

Přesně v den oficiální premiéry automatové verze Tekken 5 se nám podařilo získat neoficiální seznam všech postav, které jsou ve hře skryté a o nichž se až dosud spekulovalo. Jsou to:

01: Bear (nejspíše Kuma/Panda)
02: Heihachi Mishima
03: Mokujin
04: Roger Jr.
05: Anna Williams
06: Wang (jmenuje se Won, ale nejspíše se jedná jen o korejský přepis jména)
07: Ganryu
08: Baek Doo San
09: Devil Jin
10: Bruce Irvin
11: Jinpachi Mishima (nehratelná postava)
12: Eddy Gordo (nejspíše opět jen jako outfit pro Chritie)

Martin Boček, redaktor
Blázen a milovník bojovek

JAK SE TĚŠÍME:

TĚŠÍME SE:

Nová a lepší grafika
Vyváženější postavy než dříve
Kombinace toho nejlepšího z T3, TTT i T4

BOJÍME SE:

Tekken 5 by mohl dopadnou jako VF5
Příliš silná komba nejsou vždy přínosem
Vyváženost postav

Tekken 5 by měl napravit chyby předchozích dílů a vzít si z nich i z konkurenčního Virtua Fightera jen to nejlepší; vše zatím nasvědčuje tomu, že to bude nejlepší hra svého žánru. Minimálně dokud nevyjde Virtua Fighter 5…

Halo 2

Martin Zavřel, rvoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

První díl dokázal „prodat" celou novou herní platformu, Xbox. Druhý díl svými tržbami porazil nové GTA i Disneyho filmy. Proč?

Žánr FPS **Výrobce** Bungie **Distributor v ČR** ATC **Homepage** www.halo2.com **Platforma** Xbox **Multiplayer** Až 4 hráči **Online podpora** Ano **Cena** 1499 Kč

Zhruba před půl rokem se mi dostala do rukou zajímavá studie trhu s počítačovými hrami v Severní Americe (největší trh na světě), v níž mi kromě jiných odhalení vyrazila dech položka „nejočekávanější herní titul letošního roku". Kde by našinec hledal Doom 3 nebo Half-Life 2, Američané v dotazníku shodně uváděli Halo 2 – a to i v případě, že doma nemají Xbox (v USA nicméně bez problémů fungují půjčovny her i konzol).

Sázka na jistotu

Od prvních minut ve hře si budou fanoušci prvního dílu připadat jako doma. Úvodní obrazovka, krátký tutoriál, nastavení ovládání – vše připomíná původní Halo. Jakmile se ale rozhlédnete po svém (herním) okolí, uvědomíte si, že bylo přidáno mnoho grafických efektů, z nichž zřejmě nejvýraznější je perfektní stínování, většinu hry připomínající jinou veleúspěšnou Xboxovou FPS, Chronicles Of Riddick.

Zachován zůstal herní princip: žádné experimenty s módními (a dle mého názoru většinou otravnými) stealth prvky. Halo 2 je opět o průzkumu svérázné a pestré herní krajiny (paluby vesmírných lodí, dobývané lidské velkoměsto, druhý obří prstenec Halo a dokonce i domovská planeta vašich nepřátel), přičemž pořád bude dostatek nepřátel k odstřelu, zbraní k sebrání a vozidel či vznášedel k využívání. Všechny úrovně jsou přitom výrazně větší a delší, než v prvním dílu. Halo 2 také obsahuje jeden poměrně zásadní obrat v hratelnosti – nebudete hrát jen za hrdinu z prvního dílu, ba co víc: nebudete hrát jen za lidi.

Největším překvapením Halo 2 je scénář a podání příběhu

Podobné překvapení mne čekalo v listopadovém týdnu, kdy Halo 2 dorazilo na pulty. Byl jsem právě v Londýně a jak si tak pročítám místní denní tisk (rozdávaný zadarmo v metru), dozvídám se, že Halo 2 svými prodeji zlomilo rekordní zisky Disneyho filmů. A co víc: Halo 2 se prodává lépe než nové GTA: San Andreas (viz tabulka Halo 2 v číslech) pro mnohem rozšířenější PlayStation 2. Tolik k vysvětlení, proč je hlavní konzolovou recenzí tohoto čísla Doupěte právě Halo 2. A teď už si pojďme říct, co je na tomhle trháku tak zázračného.

Kombinování lidských a mimozemských zbraní v praxi

Silný příběh

I když obecně je možná největším překvapením ze strany Halo 2 drtivý komerční úspěch, v rámci vlastností samotné hry je to nepochybně scénář a podání příběhu. První díl nabídnul originální a zajímavou zápletku, příběhových animací však nebylo zas tak moc a důraz na samotnou akci na úkor slov byl zřejmý. To ovšem není případ Halo 2, tady jsou animace na mnohem vyšší technické úrovni, trvají klidně i deset minut a vyprávějí mnohem hlubší a ambicióznější příběh, střídajíce ohromující akční scény z války světů s emotivně podbarvenými dramaty jednotlivých postav novodobé ságy. A sága je slůvko, které se k Halo sérii dokonale hodí. První díl nám představil herní svět, podobně jako

Halo 2 v číslech

Podle vydavatele hry, společnosti Microsoft, se Halo 2 stalo bezkonkurenčně nejprodávanější hrou všech dob. Za první den se prodalo 2,4 miliónů kopií (pro srovnání GTA:SA se prodalo „jen" 1,5 miliónů kusů) a Microsoft na nich utržil 125 miliónů dolarů. Současně se za první den prodalo i 270 000 kopií Halo 2 Strategy Guide, což z ní dělá nejlépe se prodávajícího „knižního průvodce hrou" v historii.

A to není vše. Web http://www.bungie.net/stats/ ukazuje online statistiky Halo 2 hraného přes službu Xbox Live – a čísla za prvních 24 hodin po zahájení prodeje byla úctyhodná (přes originálních 300 000 hráčů a přes 750 000 odehraných zápasů). Halo 2 se prodává v 27 zemích, bylo lokalizováno do 8 jazyků a jen v USA se prodává ve více než 7 000 obchodech; k tomu dalších 1 500 obchodů jej nabízí v Londýně, Soulu, Tokiu, Mexico City, Torontu a dalších velkých městech světa.

Velmi účinná ostřelovací zbraň mimozemšťanů

Vhodné pro: Všechny, kterým na konzolách chybí Half-Life 2

Multiplayer nabízí i klasickou bitvu o vlajky

první díl filmové trilogie Matrix, přičemž druhý díl vystavěl v tomto světě mnohonásobně větší drama, na jehož rozuzlení si vzhledem k otevřenému konci (nesnáším, když tohle dělají!) budeme muset počkat minimálně do trojky.

Na konci prvního dílu lidé zničili obří prstenec, přezdívaný Halo – šlo o obyvatelný umělý svět a zároveň obří zbraň mimozemšťanů. Hlavní hrdina se vrací na Zemi, kde získává slávu a uznání… zatímco jeho protivník, jenž vedl mimozemskou armádu do boje za záchranu Halo, se dostává před nejvyšší soud ve své domovině a je za svoje selhání shledán kacířem a potupně ukřižován před bouřící se veřejností. Mimozemský hrdina svůj trest přijímá s takovou důstojností, že prostě není možné k němu necítit sympatie – a zde se rodí nový prvek Halo: dobrá a zlá strana poněkud splývají a jak budete postupovat hrou, budou se muset lidé a mimozemšťané spojit proti nové, mnohem děsivější hrozbě.

Halo 2 navíc nabízí další krok v evoluci akční zábavy: především možnost nezávislého ovládání dvou zbraní zároveň (v každé ruce jedna – bylo to už v jiných hrách, ale tady je to dovedeno k dokonalosti). Kombinace zbraní jsou opravdu smrtící a jejich objevování vám díky pestrému arzenálu lidských i mimozemských zbraní (mnohem lépe vyvážených, než v prvním dílu) bude trvat do konce hry. Vozidel moc nepřibylo, ale třeba takový džíp nyní na korbě může mít místo kulometu raketomet a se vznášedly je možné dělat nové akrobatické triky. Vynikajícím novým prvkem je možnost zmocnit se vozidla nepřítele, což je riskantní pohyb, který může znamenat získání výhody na bitevním poli.

Vylepšené prvky z původní hry si užijete mnohem lépe především díky chytřejšímu designu úrovní (nejpalčivější problém prvního dílu). Ukázkou chytrého designu misí v Halo 2 je popis druhé úrovně v rubrice „Wow" tohoto čísla Doupěte.

Zábava na prvním místě

Halo 2 vám nabídne pečlivě připravené úrovně po vzoru Half-Life 2 (na každém kroku čeká nějaký skriptovaný filmový efekt, většinu z nich ale můžete a nemusíte spustit svým chováním), jejich obrovská rozloha a možnost využívání různých vozidel či vznášedel dodávají přesvědčivý dojem svobody, připomínající například vynikající Far Cry.

Hraní Halo 2 je pestrá a návyková akční zábava, se kterou snadno strávíte dobrých 30+ hodin. Zkuste si ale pozvat kamaráda a hrát celou singleplayerovou kampaň ve dvou, dočkáte se úplně nových zážitků a přístupu k jednotlivým herním pasážím. A když si pak pozvete někoho dalšího, další hra bude zase jiná. A vylepšený deathmatch, možnost online multiplayeru? V tomto ohledu Halo 2 dominuje světu konzolových her.

Soundtrack z prvního Halo je dodnes jedním z nejprodávanějších a troufnu si odhadnout, že hudbu z druhého dílu potká to samé. Nyní již notoricky známé chorály se dočkaly obohacení o spoustu originálně znějící, silně melodické elektroniky. Dohromady s vynikajícím zvukem ve formátu Dolby 5.1 a perfektně zahraným dabingem jde o ideální kulisu pro herní protipól hollywoodského trháku Den nezávislosti.

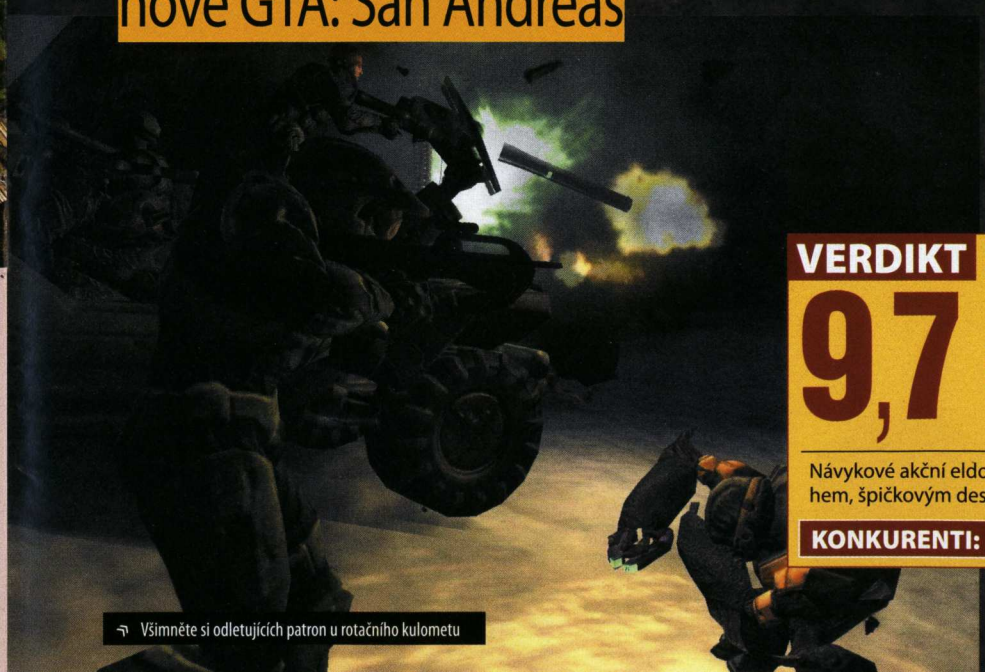
Když do sebe vše zapadne

Halo 2 není revolucí, ale evolucí – v tomto ohledu tedy dodržuje reklamní slogan prvního dílu. Přesto není možné se ubránit uznání za perfekcionalismus, s jakým autoři vylepšili výborný základ, vypůjčili si nejlepší prvky z jiných her a vyleštili své dílko do podoby opravdového klenotu. Halo 2 se hraje jako sen – rychle, zábavně, návykově… silný příběh a filmová atmosféra vás rychle pohltí a žádná zapomenutá chybka vás nebude probouzet z opojení. Jen málo her v dnešní době lze označit za takto sladěné a vypilované. Jen si zkuste Halo 2 zahrát sami a pochopíte, proč průměr hodnocení 48 největších herních webů dosáhl čísla 96 %.

HALO 1

Existuje spousta synonym, v herní branži jsou však těmi největšími Xbox a Halo. První díl této skvělé scifi akce dokázal prodat i celou konzolu. Vznikl tak paradoxní stav, lidé si kupovali celou univerzální platformu kvůli jedné jediné hře. Halo nabídlo skvělou grafiku, úžasné herní lokace, skvělý level design a hlavně podmanivou atmosféru futuristického konfliktu v originálním prostředí. Rok po Xboxové verzi vyšla i konverze pro PC, kterou však srážely technické nedostatky, takže se své konzolové sestřičce co do úspěchu nevyrovnala.

Halo 2 se prodává lépe než nové GTA: San Andreas



Všimněte si odletujících patron u rotačního kulometu

VERDIKT

9,7

Pestrá a zábavná hratelnost
Silný příběh, jedinečná atmosféra
Grafika, hudba a ozvučení
Na konzolách bezkonkurenční multiplayer

Otevřený konec
Občasná ztráta orientace

Návykové akční eldorádo, dovedené k dokonalosti silným příběhem, špičkovým designem a nezapomenutelným ozvučením.

KONKURENTI: Halo **9,0** | Half-Life **9,7** | Call Of Duty **9,0**

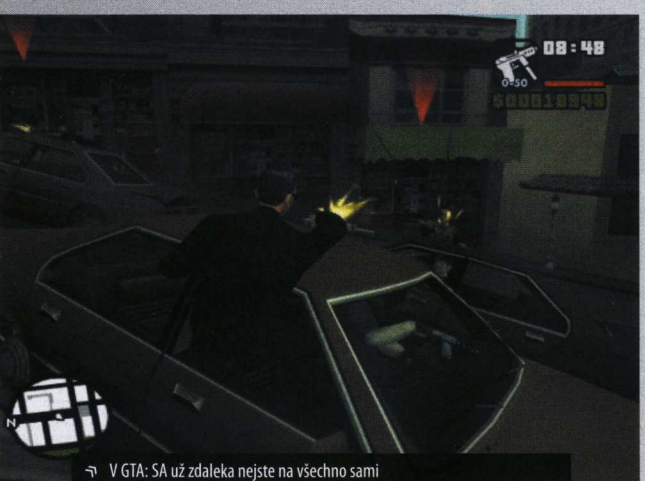
Grand Theft Auto:

Pokud ještě některé z vás trápí otázka, co je to San Andreas, pak... sledujte bílého králíka.

Jan Spáčil, stálý spolupracovník Doupěte
Virtuální závodník a slohový průkopník

Žánr GTA **Výrobce** Rockstar North **Distributor v ČR** Cenega **Homepage** www.rockstargames.com/sanandreas **Platforma** PS2 **Multiplayer** 2 hráči **Online podpora** ne **Cena** 2199 Kč

Co chcete? Znáte poslední dva díly jedné z nejúspěšnějších i nejzásadnějších herních sérií všech dob a od dohrání Vice City žijete s pocitem, že chcete víc? Z nějakého záhadného důvodu vám poslední dva díly Gran Theft Auta nic neřekly, ale přesto ve vás v současnosti hypem překrmený červík pochybností křičí „Třeba to tentokrát bude jinak!" a vy chcete vyzkoušet, jestli přece jenom nemá pravdu? Chcete jen vědět, jestli ten obrovský hype nebyl jen nafouknutou bublinou a sliby Rockstaru nebyly jen prázdnou slámou? Co chcete, aby vám tahle recenze vlastně řekla, když v době, kdy ji čtete, už na většinu předchozích otázek většina z vás zná odpovědi? A pokud je neznáte, vážně chcete po recenzi, aby vám servírovala odpovědi na otázky, na které si můžete skutečně odpovědět jen a pouze vy sami? Pokud ano, zkuste je hledat u jiných, tahle recenze vám na ně neodpoví. Jen vám může nabídnout pomocnou ruku k tomu, abyste se rozhodli si na ně odpovědět sami. Otázkami. Počínaje tou stěžejní. Co je to San Andreas?

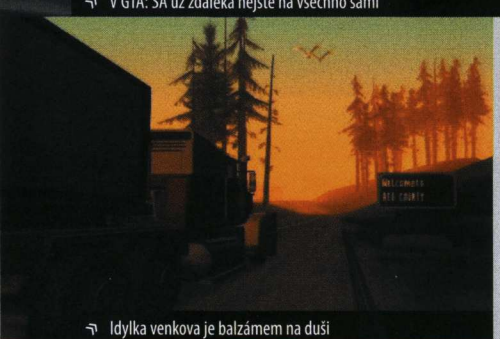


V GTA: SA už zdaleka nejste na všechno sami

Zapomeňte na předchozí díly

Zapomeňte na to, že je to stát tří měst o rozloze Vice City, mezi nimiž se nacházejí přírodní lokace o rozloze větší než všechna Los Santos, San Fiero a Las Venturas dohromady. Zapomeňte chvíli na jeho hory, pouště, údolíčka, městečka, lesy, říčky… prostě na všechno, co přibližuje věrohodnost jeho světa realitě. Nic z toho vám nemůže říct, co je San Andreas doopravdy zač.

Neřekne vám to ani zdlouhavý a již notně profláklý výčet nekonečných možností, které vám tohle virtuální mraveniště bezprecedentního rozsahu nabízí. Zdaleka ne tak výstižně jako jedno jediné slovo, obsahující skutečné meritum věci. Svoboda. Jednoduše, San Andreas je herním ekvivalentem svobody. Kousek po kousku všemi těmi možnostmi a volností pohybu po celém tom uceleném, obrovském světě státu San Andreas, pečlivě rozsahem možností volby vytvořené iluze svobody, tak věrné a přesvědčivé, jak jen virtuální iluze v současnosti může být. Tohle je podstata, jádro, alfa i omega celého GTA: SA. Možnost volby, nesvazovaná diktátem představ autorů kdy, kde, co a jak hrát. Možnost volby nikoliv však samoúčelně anarchistická, ale smysluplně provázaná kauzalitou, zákonem akce a reakce, díky němuž není nic bez odezvy.



Idylka venkova je balzámem na duši

Koho by ostatně bavilo dělat cokoliv, když by všechno zůstávalo bez následků? Koho by bavilo nic fakticky netvořit? Proto

PŘEDCHOZÍ DÍLY SÉRIE

Grand Theft Auto (1997 - PSOne, PC, GBC)

Základní stavební kámen celé série, který obsahuje vše, co najdete i dnes v GTA: SA. Volnou herní strukturu, rádiové stanice, nemocnice, „paint shopy", brutalitu, atmosféru i královskou hratelnost. Bohužel kvůli ptačí 2D perspektivě se nedočkal takové popularity.

Grand Theft Auto: London 1969 (1998 - PSOne, PC)

Podařený datadisk, obsahující a nabízející prakticky úplně to samé, jen Libery City bylo nahrazeno Londýnem 60. let. Dobové reálie odvedly na atmosféře slušný kus práce a především díky nim chutnal nášup původního GTA více než dobře.

Grand Theft Auto 2 (1999, PSOne, PC, GBC)

Plnohodnotný druhý díl série zdokonalil ústřední herní koncepci a ještě více podtrhl otevřenost a nelinearitu hry samotné. Jedna z nejlepších a nejpokrokovějších her své doby bohužel opět zabodovala spíše u zkušených fajnšmekrů.

Grand Theft Auto 3 (2001, PS2, PC, Xbox)

S příchodem konzolí nové generace konečně přišel i kýžený třetí rozměr a dnes již nemůže být sporu o tom, že právě on dal (i s příchodem GTA3 na trh) zcela nový rozměr pojmům volnost a živý virtuální svět. Bez debaty jedna z nejzásadnějších her všech dob.

Grand Theft Auto: Vice City (2002, PS2, PC, Xbox)

Propracovanější, stylovější, hezčí a větší GTA3 s několika výraznými novými herními prvky. Samotné město Vice City pak představuje patrně nejpřesvědčivější a dobově nejvychytanější repliku skutečnosti, jakou můžete v počítačových hrách vidět.

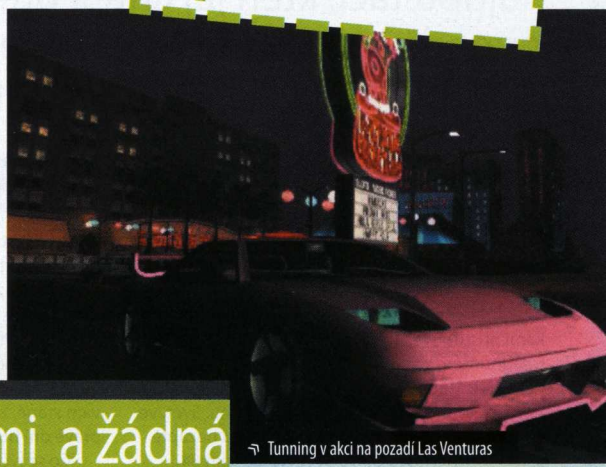
San Andreas

Vhodné pro: Všechny starší 18 let, kdo si chtějí hrát.

v San Andreas není nic samoúčelné, ale prakticky všechno souvisí se vším a dává vám tím odpovědi na to, proč všechny možnosti hry využívat. Jídlo, kadeřníci, tetování, účelem všech těch četných RPG prvků, není jen ovlivňovat váš vzhled, ale především ovlivňovat vaše sžití se s postavou. Větším sžitím s vaším avatarem se prohlubuje věrohodnost iluze světa, v němž se ocitáte… světa, v němž dočasně žijete. Světa, který vás vnímá a reaguje na vás, aniž by přestal žít iluzí vlastního života. Díky tomu to za chvíli nebude Carl Johnson, kdo se snaží dostat ze srabu, dobýt zpátky své rodině jméno na ulicích a spláchnout všechny, kdo mu stojí v cestě. Budete to vy!

randit ve hře s ženami? Bojovat po boku svých lidí o území gangů? Sázet na dostihy? Tunnit si svoje auto? Vykrádat vilky? Skákat s padákem? Závodit na horských kolech? Chcete využívat všechny možnosti, pomáhající vám akceptovat svět hry za vlastní? Chcete žít v San Andreas?

Co chcete vlastně od hry? Jen tak se pobavit? Nechat se protáhnout příběhem s pevně a pečlivě vytyčeným a vyladěným rámcem až ke konci? San Andreas má sice vynikající „story" se spoustou výborně

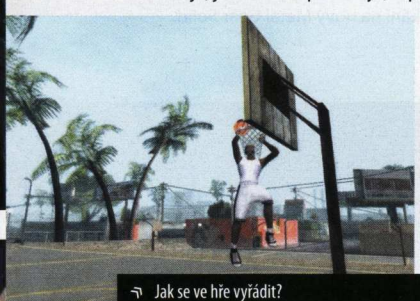


Tunning v akci na pozadí Las Venturas

Hratelnost je definována možnostmi a žádná hra vám jich nikdy nenabízela tolik

Vy nebo počítačový hrdina?

CJ tak bude jednoduše vypadat, jak chcete, bude nosit, co chcete, jíst, co chcete a především dělat, co chcete, a to všechno ve světě, kterému nebudete mít problém věřit. Věřit a svým způsobem v něm žít. V momentě, kdy vás hra spolkne, se lze bavit už jen pouhým zkoušením toho, co nabízí. Život je konec konců pouhým sledem možností. Otázkou je, jestli se ale právě vy (doposud stále nerozhodnutí) takto chcete u hry bavit? Chcete si jen tak hrát basket, kulečník nebo videohry? Chcete



Jak se ve hře vyřádit?

napsaných postav i namluvených dialogů, která vás protáhne hrou od začátku do konce, řadou hodně variabilních a nápaditých misí, nabízejících nadále velké množství prostoru pro improvizaci při jejich plnění, ale vlek „story" vás nenaučí v San Andreas žít. Nicméně, pokud pevný rámec a pevný řád náplně je to, co chcete od hry, máte ho mít. Tady vás nikdo nutit hrát jinak nebude.

Čekáte-li však maximální preciznost a maximální možnou dokonalost tohoto rámce, zapomeňte na ni. Pěší ovládání je mnohem lepší než ve Vice City, ale stále ještě není tak optimální, AI není dostatečně dobrá, drobných bugů si po cestě skrz San Andreas nemůžete nevšimnout. Doskakování objektů už jste také viděli lépe ošetřené, stealth mise nefungují optimálně a vůbec žádný z dílčích prvků GTA: SA není dotažen k dokonalosti. Jenže pokud se naučíte v San Andreas žít, aspoň podvědomě pochopíte, proč tomu tak není a ani být nemůže. Pochopíte, v čem je problém této zatím nejpřesvědčivější verze Matrixu. Podstatou problému GTA: SA je volba. Možnost volby. Jádro svobody, která sama ze své podstaty produkuje všechno možné včetně

Řádit na u-rampách na biku? V San Andreas žádný problém

chyb v systému. Když je díky možnostem prakticky skoro vše možné, nic není možné ošetřit dokonale. Nota bene za současného technického stavu, nota bene za stavu lidských možností. V podstatě všechny chyby v GTA: SA jsou daní za svobodu, bez níž by GTA: SA ale nemohlo fungovat. Nejsou v jádru ani tak chybami, jako důsledkem.

Nepochybujte!

Začínáte o GTA: SA znovu pochybovat? Pak nezapomínejte, že hratelnost je vždy definována možnostmi a žádná hra vám jich nikdy nenabízela tolik jako GTA: SA. Nikdy. Nikdy v takovémto rozsahu a takhle kvalitním audiovizuálním balení. Tohle je podstata a svatý grál hratelnosti, za nímž se všichni tak pracně lopotí. Grál ze dřeva; na pohled obyčejný, ručně tu a tam dosti hrubě vyřezávaný, ale hodnotnější, než ty všechny jeho zlatou jednoúčelovostí vybroušené napodobeniny. Tohle je v jádru hra, která se jednoduše odehrává v jiné lize než všechny ostatní, bez ohledu na platformu. Hra, která spolehlivě topí veškeré problémy jako koťata v moři možností, ale která díky těmto metodám nemusí a nebude každému po chuti. Volba je na vás. A když si uvědomíte, co skutečně chcete, není tahle volba zas takový problém.

VERDIKT

9,6

\+ Bezprecedentně rozsáhlý herní svět
Bezprecedentní herní možnosti
Bezbřehá hratelnost
Bezkonkurenčně nejpropracovanější virtuální mraveniště
Grafika, namluvení, hudba, atmosféra

− Nic není dokonalé

Hra s obrovskou dávkou možností a takřka dokonalou hratelností, která je na hony vzdálená čemukoliv, co jste doposud mohli na vlastní kůži prožít. To je GTA: San Andreas.

KONKURENTI: Vice City **9,5** | The Getaway **9,0** | True Crime **8,0**

Headhunter: Redemption

Vždycky se najde někdo nejlepší. A vždy se najdou tací, kteří jej chtějí překonat. V tomto případě je tím „nejlepším" Metal Gear Solid a jeho vyzyvatelem Headhunter: Redemption.

Vhodné pro: Ty, které čekání na nové MGS dohání k šílenství

Žánr Akční **Výrobce** Amuze **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.chaoslegion.com
Platforma PS2 **Multiplayer** Ne **Online podpora** Ne **Cena** 1799 Kč

Říká se, že napodobování je pocta. Pokud vás někdo chce napodobovat, znamená to, že jste tak dobří, nejlepší. Snem každého napodobovatele je, že si z originálu vezme to nejlepší a k tomu přidá ještě něco navíc. Přesně s těmito myšlenkami přistupovali v Capcomu ke svému projektu Headhunter. Po stránce konceptu si chtěli vzít to nejlepší z Metal Geara, výpravu a příběh pak notně přizpůsobit hoolywoodskému velkofilmu. Svět, ve kterém se hra odehrává, pak pro změnu nezapře jistou spřízněnost s Orwelovým románem 84.

Vítr fouká z LA

Příběh, který vás bude celým Headhunterem provázet, v ledasčem až příliš připomíná některé úspěšné hollywoodské trháky. Je předvídatelný, plný nečekaných (a hlavně totálně nepravděpodobných) „náhod" a „zvratů" a… i přes to všechno vás, stejně jako dobrý film, nakonec stejně dostane. Co na tom, že hlavní hrdinka se jmenuje neuvěřitelně originálně Leeza X; co na tom, že Jack Wade, hlavní hrdina minulého dílu a druhý hrdina Leezy, je šablonou přesně vyříznutý tvrďácký energický stařík? K čemu je vyjmenovávání všech nesmyslných stereotypů, když je pak obratem ruky smetu ze stolu jako nepodstatné s tím, že je hře zbaštíte jako ryba návnadu?

Herní svět je však přece jen v něčem originální. Ačkoli základní idea (rozdělení na boháče a otroky) není ničím výjimečná, přece jen ne každý den se vám stane, že budete hrát za ty „nahoře" – a že právě oni budou ti dobří. I když...

Co se týče hraní jako takového, inspirace Metal Gear Solidem je více než zřejmá. Snad vše, co bylo v MGS, najdete i zde: schovávání se za stěny, plížení (třeba pouze v podřepu), odstraňování překážek... vše se liší víceméně jen v kosmetických detailech; a pak v jednoduchosti, kterou se autoři snažili do hry vnést. Jde tak především o to, že na mapě vidíte bez problémů všechny nepřátele včetně toho, kam se dívají; miny jsou vidět již z dálky a zbavíte se jich jediným dobře míněným výstřelem...

Tomu odpovídá i jediná výrazná změna oproti MGS ovládání – způsob míření. Na rozdíl od MGS totiž nemíříte vy, ale vyberete vhodný cíl, počkáte... a kolem cíle začne poletovat zaměřovač, který se postupně ustaluje. Máte tak dvě možnosti. Buď ve skrytu počkáte, až přesně zamíříte, nebo můžete riskovat a snažit se vystřelit v okamžiku, kdy prolétá co nejblíže.

Možnost scanovat většinu předmětů ve hře je často užitečným pomocníkem

Poslední pozitivní věcí je řešení problémů. Někdy je pekelně těžké, někdy vás budou herní problémy štvát, jindy bude hledání řešení nudit – ale nakonec vždy budete muset přiznat, že výsledný postup byl zcela logický.

Ale abych jen nechválil. Grafika je věc, která rozhodně neoslní. Především modely postav jsou asi stejně přirozené jako Bushův úsměv.

Pokud bych měl své pocity z Headhuntera shrnout, pak bych jej označil za sice na maximum okopírovanou, přesto však ne zcela zavrženíhodnou hru. Ač jejich výtvor není po stránce prezentace hrou na úrovni, rozhodně je více než slušným zpestřením čekání na nový Metal Gear Solid.

Každý den se vám nestane, že budete hrát za ty „nahoře"

Jack je rozený terminátor

Troška IQ nezabije

Velkým pozitivem hry je i AI. Nepřátelé se snaží využívat všech dostupných krytů – krčí se za bedny, schovávají se za rohy... A nejen to, dokonce vykazují i jistou formu koordinace. Ale co je jim to platné, když vydrží sotva čtvrtinu toho, co vy – a navíc jejich přesnost dává tušit, že jim očař omylem naordinoval slepecké brýle.

V MGS to bylo plížením plazením vpřed, tady se ale jede na efekt...

VERDIKT

7,3

Slušný příběh
Slušná hratelnost
Slušná zábavnost

Klišé postav
Klišé děje
Klišé prostředí

Možná kompilace věcí, které již známe, ale kompilace vcelku zdařilá. Akčnější MGS se ženou v hlavní roli.

KONKURENTI: MGS **9,5** | MGS2 **9,2** | James Bond 007: Everything or Nothing **9,1**

Martin Boček, redaktor
Blázen a milovník bojovek

WOW!

Nejsilnější herní zážitek měsíce

Nikoliv náhodou pojmenovala Sony hlavní procesor PlayStation 2 „Emotion Engine" (lze volně přeložit jako „stroj na emoce" nebo ještě volněji „hnací motor pocitů"). Hry stále účinněji vyvolávají silné emoce u hráčů, což způsobují dva faktory: jednak je mnoho (konzolových) her japonského původu a navíc se videohry díky své povaze (využití televizní techniky) obecně snaží vyvolávat filmové dojmy a zážitky.

Na této stránce budeme pravidelně líčit nejsilnější zážitek z nové hry. Platí pravidlo, že pro hru důležitý zvrat v příběhu vám v žádném případě neprozradíme, nebojte se. Chceme vám ale ukázat, jak báječné momenty je dnes možné při hraní zažít!

Pavoučí tank v ulicích – Halo 2

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Jeden z nejsilnějších momentů ve hře vás zvedne z křesla již během druhé úrovně: přistáváte ve velkoměstě zasaženém mimozemskou invazí, v úvodní filmové sekvenci je váš letoun během přistávání sestřelen dělem z „tlamy" gigantického pavouka, kterého mimozemšťané využívají jako tank. Stroj je desítky metrů vysoký a s těžkým duněním si vykračuje mezi mrakodrapy. Představte si obří „chodce", proslulé z ukázek Half-Life 2 několikrát tak veliké, a jste doma.

Druhou úroveň hry tedy začínáte s několika členy vaší výsadkové skupiny mezi troskami letounu a vyrážíte do poničených ulic. První přestřelka má povahu rychlé bitvy s několika slabšími nepřáteli, výhodou je použitelné kulometné hnízdo na střeše blízké garáže, kterým můžete snadno krýt své spolubojovníky, jak pod vámi postupují ulicí.

Brzy se dostanete na dálnici, najdete posily a také džíp, se kterým se můžete vydat do dlouhého tunelu, spojujícího různé části města podzemním systémem „vysokorychlostních" silnic.

Jak se tak řítíte podzemní dálnicí a likvidujete barikády mimozemšťanů, kteří proti vaší těžké technice nemají moc šancí (na korbě džípu není kulomet, nýbrž rovnou raketomet), začínáte polevovat s pozorností… a v tom okamžiku: PRÁSK! Trhnete sebou, za strašlivé rány zelený paprsek (pamatujete Den nezávislosti?) proboural strop tunelu nad vašimi hlavami, a zatímco do něj vyrývá brázdu, sutiny se s rachotem zřítí přímo vám do cesty. V šoku dupete na brzdu, zakláníte hlavu a otvorem ve stropu zíráte na gigantického mechanického pavouka, který se s duněním sune ulicí nad vámi. Ne, těhle věci byste se nechtěli postavit tváří v tvář!

Ale přesně to vás o pár minut později čeká. Lidé dali dohromady poměrně zoufalou barikádu, sestávající z několika kulometných hnízd a jednoho tanku, čekajíce uprostřed ulice, do které podle všeho pavoučí tank směřuje. A jakmile zaujmete svoji pozici u jednoho z kulometů, už je tady! Spíš jen ze zoufalství dál marně pálíte z kulometů, až pavoučí monstrum dokráčí k vám… a bez zájmu vás překročí a pokračuje dál do centra města.

Přidáte se tedy do skupiny vojáků, kteří utíkají po střechách domů podél silnice, po níž si pavoučí tank vykračuje. Rychle si doplňujete munici a chystáte se na další zoufalý útok. Jak utíkáte po střechách a vidíte pavouka vykračujícího si vedle vás z větší výšky, rozeznáváte na jeho zádech plošiny a střílny, po kterých pobíhají mimozemšťané. Tohle monstrum je opravdová kráčející pevnost.

Vaším riskantním plánem je z mostu, pod kterým tank bude kráčet, skočit na jeho „záda", probojovat se dovnitř a vyhodit jej do vzduchu odtamtud. Už je to tady, pavouk kráčí pod mostem, na němž stojíte: skáčete tedy přes okraj - a přistáváte na jeho palubě. To už se ale z útrob tanku rojí vlny nepřátel, aby vás smetly.

Po úporných bojích na zádech kráčejícího monstra konečně pronikáte dovnitř, kde svedete zuřivý boj na blízko s jeho pilotem. Druhá úroveň končí opět filmovou animací, zobrazující explodujícího pavouka, který se snaží udělat ještě alespoň jeden krok, než se v plamenech sesune do řeky…

Máte jiný fascinující zážitek, který jste prožili u hry? Podělte se s námi na adrese ***doupe@doupe.cz****!*

Začínáte polevovat s pozorností … a právě v tom okamžiku: PRÁSK!

Adrenalinová jízda

Ulice města nabídnou mnoho přestřelek

Kompletní obsah Doupě DVD 1/05:

Demoverze:
Alexander
BloodRayne 2
Cross Racing Championship
Dragon's Lair 3
FlatOut
Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron
Jets'n'Guns
Knight Rider 2
Medal of Honor: Pacific Assault MP
Men of Valor
Need for Speed Undeground 2
Pro Evolution Soccer 4
Project Joe
Return to Mysterius Island
Sabotain: Break the Rules
Space Hack
The Incredibles
The Moment of Silence
Zoo Tycoon 2

Videa:
Battlefield 2
Call of Duty: Finest Hour
EVE Online: Exodus
FIFA Street
FlatOut
Ghost Recon 2
Ghost Recon 2
GoldenEye Rogue Agent
Grand Theft Auto: San Andreas
Grand Theft Auto: San Andreas - balík
HALO 2
Hidden & Dangeours 2: Sabre Squadron
Children of the Nile
Children of the Nile
LOTR: The Battle for Middle-Earth
Medal of Honor: Pacific Assault
Medieval Lords
Miami Vice
Need for Speed Underground 2
Need for Speed Underground 2
Pariah
Pitfall
Prince of Persia 2: Warrior Within
Prince of Persia 2: Warrior Within
Psychotoxic
Rollercoaster Tycoon 3
Sid Meier's Pirates
Sid Meier's Pirates
Sid Meier's Pirates
Spellforce: Shadow of the Phoenix
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
The Witcher (Zaklínač)
Tribes: Vengeance
World of Warcraft
Xenosaga Episode 2

Patche:
Combat Mission: Afrika Corps - patch v1.02
Empires: Dawn of the Modern World - patch v1.03
Evil Genius - patch v1.01
Far Cry - patch v1.3
Ground Control 2 - patch v1.0.0.8 (UK verze)
HALO: Combat Evolved - patch v1.06
Hidden & Dangerous 2 - patch v1.12
Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron - patch v1.12
Chris Sawyer's Locomotion v1.76 Patch
Joint Operations: Typhoon Rising - patch v1.4.17
Kohan 2: Kings of War - patch v1.1.5
Kult Heretic Kingdoms v1.2 Patch
Medal of Honor: Pacific Assault
Men of Valor - patch v1.2

kompletně v češtině!

Hooligans:

Storm over Europe aneb s Fanánkem na fotbal!

Být fotbalovým fanouškem není snadná věc. To jsou samé bitky, potyčky s policií, s příznivci ostatních týmů, s náhodnými kolemjdoucími, s armádou. Že jsem trochu mimo? Ne, to rozhodně ne – jen jsem se vžil do hry Hooligans: Storm over Europe, která v době svého vydání vyvolala rozruch na mnoha evropských herních trzích. K nám ji přivezla společnost US Action a dodala k ní malý bonus, totiž kompletní dabing, na němž se účastnil také Lou Fanánek Hagen, celebrita to českého showbyznysu. A o co vlastně v Hooligans jde? Je to až překvapivě jednoduché: máte partičku fotbalových fanoušků, s nimiž plníte zadané mise v určité lokaci. Vše se samozřejmě točí kolem fotbalu, mlácení a ničení, takže si asi dovedete představit, jak taková akce vypadá. Zajímavé je, že tvůrčí inspirace v žánru realtime strategií nezůstala pouze u hromadných bitek, ale k dispozici jsou také různé typy jednotek a další zajímavosti.

NFS – Undeground 2

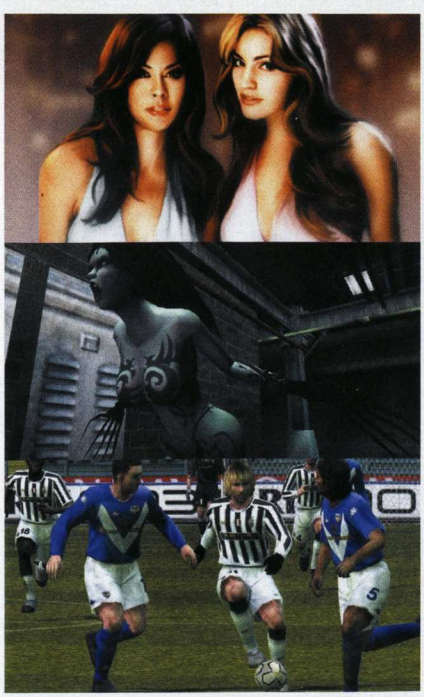
Tolik očekávaný Need for Speed Underground 2 se plnou parou vřítil na pulty světových obchodů, ještě předtím ale Electronic Arts stačili vydat tuhle skvělou demoverzi. V té si můžete vyzkoušet řízení vozu Nissan 350Z v módech Outrun Race, Quick Rache a multiplayeru (pouze přes internet).

BloodRayne 2

Zatímco majitelé konzolí Xbox nebo PlayStation 2 si tuhle 3rd person akci už v teple svých doupat užívají, my PCčkáři si musíme ještě nějaký ten týden počkat. Tohle nepříjemné čekání si ale můžeme ukrátit právě u této nové demoverze, která vás alespoň pořádně navnadí na plnou verzi.

Pro Evolution Soccer 4

Série Pro Evolution Soccer se na rozdíl od konkurenční FIFA od prvopočátku značně vyvíjí – a nutno dodat, že stále k lepšímu. Jak to vypadá, máme tu nového krále fotbalových simulací – v aktuálním demu si můžete tohle fajnové čutání vyzkoušet pěkně na vlastní kopačky.



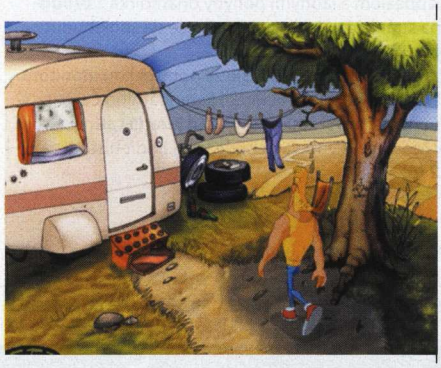
Obsah Doupě DVD 1/05

Zoo Tycoon 2
Microsoft zaznamenal s prvním, tehdy ještě 2D dílem svého Zoo Tycoonu nebývalý úspěch především u amerického publika. Vývojářské studio Blue Fang Games tedy ve výhodné předvánoční sezóně přichází s druhým pokračováním, tentokrát již plně ve 3D a navíc se spoustou dalších vylepšení.

Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron
Datadisk k tolik opěvovanému českému klenotu Hidden & Dangerous 2 je venku a brněnští Illusion Softworks uvolnili také singleplayerové demo. Vyzkoušejte si tedy nové zbraně, projděte si nové lokace, porovnejte vylepšenou umělou inteligenci a grafiku. Anebo si prostě jen užívejte tohle nové vynikající válečné dobrodružství!

Alexander
Francouzský Ubisoft připravuje novou realtime strategii na motivy připravovaného velkofilmu Alexander, na kterém pracuje světoznámý Oliver Stone. Vypráví o životě jednoho z největších vojevůdců lidské historie, Alexandru Makedonském, stejně jako tato realtime strategie.

Men of Valor
První díl chystané válečné série Men of Valor vrazil do obchodů se stejnou razancí, jako napalmový dáreček do vietnamské chatrče. Není nad to si to všechno vyzkoušet na vlastní kůži, no ne? Tak do bitvy, vojáci! A poklusem!



Project Joe
Vývojářský tým Synthetix vydal demoverzi své hry Project Joe. Demo se stejně jako hra zabývá životním osudem majitele baru (vlastním jménem Joe), jemuž vrásky na čele přidělává místní mafie.

Další pecky

Desert Combat
modifikace pro Battlefield 1942
Desert Combat patří mezi jednu z nejznámějších a zároveň nejkvalitnějších modifikací pro Battlefield 1942. Přidává do hry spousty moderní výzbroje, nových jednotek a dalších typů vojáků, od bugin přes stíhačky až po americké mariňáky.

Mad Cars
plná hra
A jedém! Vzpomínáte na starou dobrou Death Rally? Přesně o tom samém jsou i Mad Cars - znovu máte k dispozici garáž, kde si můžete svého miláčka pořádně vylepšit. No a pak už hurá na závodní dráhu, soupeři nečekají!

World of Wacraft
screenshoty a wallpapery
Přehlédnout byste neměli ani galerii screenshotů a přenádherných wallpaperů ze skvostné onlinovky World of Warcraft.

Kompletní obsah Doupě DVD 1/05:

Patche:
Myst IV: Revelation - patch v1.02
Pedal to the Metal - patch v1.06
Richard Burns Rally - patch v1.2
Sacred Plus CZ - patch
SuperPower - patch v1.2b
UFO: Aftermath - patch v1.4
Unreal Tournament 2004 v3339 Patch
Warhammer 40k: Dawn of War - patch v1.1
Warlords Battlecry - patch v1.02

Plné hry:
Foo Billiard
Hooligans
Mad Cars
Open Mortal
Rock Egg
Sacred Plus CZ
The Pickles
Wheelie RR

Trailery:
A Tale of Two Sisters
Clean
Fear and Trembling
Monsineur N.
Star Wars: Episode III
The Aviator
The Aviator

Screenshoty:
Colin McRae Rally 2005
Cossacks 2
Ghost in the Shell
Ghost Recon 2
Gran Turismo 4
Chronicles of Riddick
Need for Speed Underground 2
Painkiller: Battle out of Hell
Pitfall: The Lost Expedition
Pro Evolution Soccer 4
The Elder Scrolls 4: Oblivion
The Punisher
The Settlers 5
UFO: Aftershock
World of Warcraft

Wallpapery:
Restricted Area
World of Warcraft

Servis:
Adobe Acrobat Reader 6.0
ATI Catalyst 4.11 Win2kXp
Codec Pack All in 1 6.0.2.2
DirectX 9.0c
IrfanView 3.95
MicroDVD 1.2
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 61.77
QuickTime Alternative v1.39
ScummVM emulátor 0.6.0 (win32)
Total Commander 6.03a
WinRAR 3.41 CZ
Winzip 9.0

Bonusy:
WinCheater
The Urbz - reklama

Mody:
Desert Combat

Chcete si nás předplatit? Pouze do 1. února za pakatel! Podrobnosti najdete uprostřed tohoto čísla.

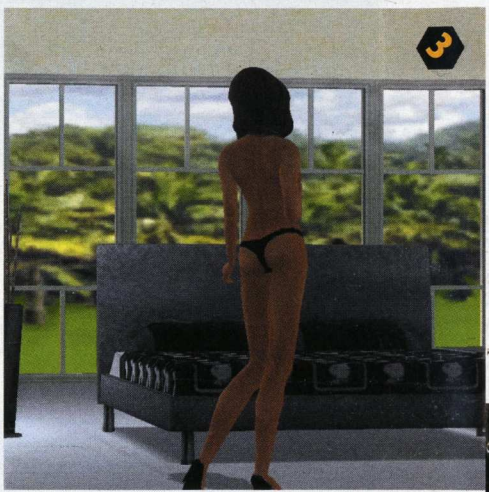
Příští Doupě

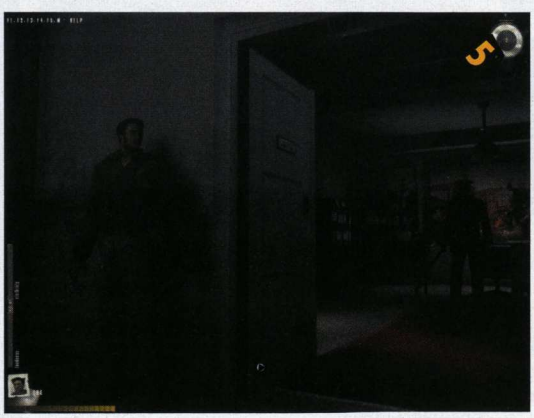
Díky předstihu prvního čísla se výjimečně až za měsíc a půl setkáte s dalším Doupětem. O to však bude toto číslo nabitější. Jak dopadne v naší recenzi temnější a hororovější druhé dobrodružství exotického šlechtice v **Prince of Persia: Warrior Within (1)**? Vyrovná se mu svým sex-appealem a ladnými pohyby dhampírka z **Bloodrayne 2 (2)**, která svou krásu nedávno prezentovala i na stránkách Playboye? Anebo se dá spolehnout jedině na originál, tedy strategii **Playboy: The Mansion (3)**?

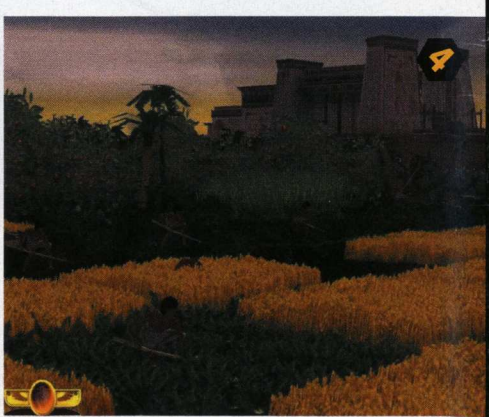
Historie je krásná věc, zvláště když ji prožíváte v pohodlném koženém křesle za obrazovkou monitoru. Přesto, bude stát budovatelská strategie **Children of The Nile (4)** za to? Nahradí legendárního Caesara 3? Nebo se budeme muset spokojit „pouze" s nedávnou minulostí a vyzkoušet si v **Cold War (5)** atmosféru osmdesátých let v roli amerického novináře zajatého v Moskvě? A vůbec, nebude lepší hodit historii za hlavu a vyzkoušet si moderní konflikt v **Ghost Recon 2 (6)**?

Na všechny otázky vám odpoví únorové Doupě.

Na stáncích 1. února 2005 za bezkonkurenční cenu.







SEZNAM INZERENTŮ

Airtoy 81
AT Computers 11
Cenega Czech 13
Cenega Czech 33
Cinemax ..... 3. obálka
DXT ComputerS 29
Game Line ..... 4. obálka
GRISOFT 85
Megami 65
Petra Computers 37
Playman 63
ProCA ..... 2. obálka
UPC 21
US Action 15
US Action 17
Xzone 79
Zima Software 87

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři.
Redakcí nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku autor uděluje pro případ jeho vydání vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu www.doupe.cz, popř. na DVD, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu pěti let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Autorská odměna bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci časopisu. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH.

NOVINKA!
999 Kč

SHERLOCK HOLMES

Případ stříbrné náušnice (ČESKY)

SMS KÓD: **D12SHER**

Vžijte se do práce legendy detektivních příběhů a odkryjte všechna tajemství v případu stříbrné náušnice!

BONUS: Možnost zdarma získat knihu Zapomenuté případy Sherlocka Holmese!

HIT!

999,–

WORLD RACING

SMS KÓD: **D12WRAC**

Více než 100 typů vozů značky Mercedes v závodech na desítkách tratí. Otestujte vlastnosti každého auta včetně prototypů!

HIT!

999,–

DRAČÍ OKO (ČESKY)

SMS KÓD: **D12DRAK**

Svět z dračí perspektivy. Vyzkoušejte si dračí sílu a jedinečná kouzla v krásné ztvárněném fantasy světě.

HIT!

499,–

KNIGHTSHIFT (ČESKY)

SMS KÓD: **D12KNIG**

Kombinace RPG a strategie v jedné hře. Nevídaná pohádková atmosféra, napětí z bojů, napínavý příběh a náročné úkoly.

HIT!

999,–

PAINKILLER (ČESKY)

SMS KÓD: **D12PKCZ**

Painkiller je hororová střílečka navržená tak, aby uspokojila touhu po intenzivní a prudké akci. Adrenalinová noční můra!

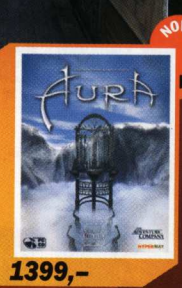
NOVINKA!

999,–

KNIGHTS OF THE TEMPLE

SMS KÓD: **D12KOTT**

Prožijte na vlastní kůži drsnou realitu středověku, boj s mečem včetně všech triků a úderů štítem. Pekelná křížová výprava.



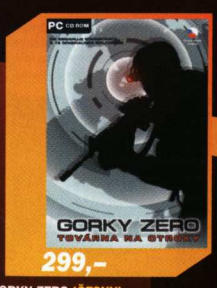
NOVINKA!

1399,–

AURA: Legenda paralelních světů

SMS KÓD: **D12AURA**

Zachraňte magické prsteny a nalezněte artefakty ukryté v jedinečných světech omračující krásy.

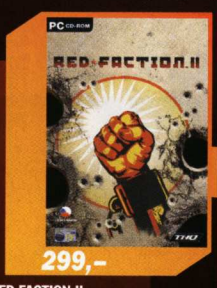


299,–

GORKY ZERO (ČESKY)

SMS KÓD: **D12GZCZ**

3D pokračování skvělé hry Gorky 17. Ponořte se do světa plného nepřátel a rozuzlete tajemný příběh ne nepodobný sérii Fallout.



299,–

RED FACTION II

SMS KÓD: **D12RED2**

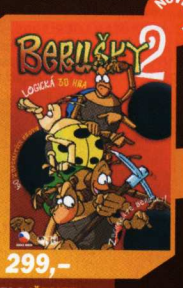
V roli demoličního experta Aliase zachraňte s pomocí 5 specialistů z vaší roty svou zem. Probojujte se všemi levly s použitím vozidel,

299,–

NORTHLAND (ČESKY)

SMS KÓD: **D12NORT**

Cesta na sever je strategická hra založená na úspěšné sérii Cultures – známé zejména díky mnohotvárnosti herní zápletky,



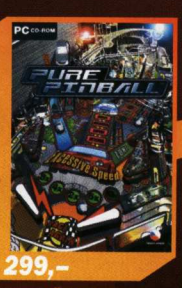
NOVINKA!

299,–

BERUŠKY 2 (ČESKY)

SMS KÓD: **D12BERU**

Berušky dostaly slušivý 3D kabátek, který vedle atraktivní vizualizace přináší i dosud nevídané logické prvky a nutnost uvažování



299,–

PURE PINBALL (ČESKY)

SMS KÓD: **D12PPIN**

Dokonalá 3D simulace oblíbených automatů s kuličkou. Různé stoly, různá témata.

299,–

WANTED GUNS (ČESKY)

SMS KÓD: **D12WGCZ**

3D akce z Divokého západu a spousta nepřátel, co umí zacházet s kohoutkem pistole.

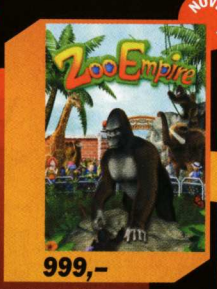
HIT!

999,–

MOTO GP 2

SMS KÓD: **D12MGP2**

Kompletní sezóna Moto GP! Projeďte se na nejsilnějších strojích, vyzkoušejte všechny tratě včetně brněnského okruhu.



NOVINKA!

999,–

ZOO EMPIRE (ČESKY)

SMS KÓD: **D12ZOOE**

Mít tak vlastní ZOO! Nejnovější simulace zoologické zahrady prověří váš vztah ke zvířatům i strategické uvažování.

SLEVY! SMSSHOP

NEJRYCHLEJŠÍ OBJEDNÁNÍ PC HER!

Vyberte si hry z nabídky. Napište SMS v následujícím tvaru: **„kódy her,příjmení,jméno,adresa,město,psč"**. Takto připravenou SMS pošlete na číslo **+420 777 961 043** ze svého mobilního telefonu. SMS odeslané prostřednictvím internetu nebudou akceptovány. Na vámi uvedenou poštovní adresu zašleme hry dobírkou. Ceny jsou včetně DPH, poštovné a balné je zdarma. Objednávky budou vyřízeny do 24 hodin. Předobjednávky budou vyřízeny první den distribuce. Objednávku můžete stornovat na telefonu +420 257 326 229.

Příklad objednání hry Northland na +420 777 961 043
SMS: „D12NORT,Novak,Petr,Jindrisska 11,Praha 1,11150"

EXPEDICE DO 24 HODIN
24

Získaná data slouží pouze pro vyřízení objednávky a nebudou využita pro jiné účely.
Objednávky vyřizuje CINEMAX, s. r. o. Plzeňská 66, Praha 5, 150 00, info@cinemax.cz.

Hry můžete zakoupit také v obchodech s PC hrami, v prodejnách COMFOR, DATART, HYPERNOVA, CARREFOUR, GLOBUS, JRC atd. nebo objednat na adrese http://eshop.cinemax.cz.

eSHOP eshop.cinemax.cz

HYPERMAX

Z NAŠÍ NABÍDKY HER A PŘÍSLUŠENSTVÍ PRO PLAYSTATION 2 VYBÍRÁME

Příslušenství

99,-

Bullfrog Gamepad
Analogový ovladač s protiskluzovým povrchem. Samozřejmostí je podpora duálních vibrací a deset aktivních tlačítek. Kompatibilní i s PS One.

299,-

Silver Blue Gamepad
Hi-tech ovladač s deseti analog. tlačítky a zajímavým designem. Díky duálním vibracím prožijete hry opravdu naplno.

499,-

First Strike Gamepad
Totožný design i funkce jako originální DualShock 2, rozdělený kříž, v prodeji 7 barevných variant: Green, standardní Black verze, Red, Blue, Yellow, TWT a Silver. Když chceš kvalitu, funkce a chceš ušetřit.

999,-

Analog Erazor RF
Konec omezování. Je tady profesionální bezdrátový analogový ovladač pro PS2. Osm akčních tlačítek, dvě analogové páčky, směrový kříž. Dosah cca 6 metrů.

299,-

StormTrooper Gamepad
Šest akčních tlačítek. Dvě analogové páčky. Čtyři pomocná tlačítka. Osmi-směrný ovladač pohybu. Analogový / digitální mód. Force vibrace. Zajímavý průhledný design.

499,-

16 MB Expansion Memory
Fantastické zařízení, které po připojení ke stávající paměťové kartě, rozšíří její kapacitu z 8 na 24 MB.

999,-

32 MB Expansion Memory
Pomocí této expansion, rozšíříte kapacitu Vaší stávající paměťové karty až na neuvěřitelných 40 MB!

799,-

Memory Card 8 MB
Paměťová karta pro PlayStation 2 Vám umožní ukládat pozice ve hrách.

299,-

Multi Scart Adapter
"Scart rozbočovač", který umožní připojení až 5 zařízení současně (X-Box, PS One, PS2, Game Cube, DVD přehrávač, Video kamera ...)

999,-

PS2 Keyboard Set USB
Set klávesnice s myší pro PS2. Ideální sestava pro hraní "Doomovek", strategických a RPG her. Design zcela totožný s PS2.

499,-

Multiplayer Adapter
Toto zařízení umožní připojit k PS2 další čtyři ovladače. Vychutnejte si hru více hráčů současně. V kombinaci dvou těchto zařízení lze hrát až v osmi lidech najednou!

499,-

DVD Remote Control
Dálkový ovladač pro PS2 s moderním designem a protiskluzovým povrchem.

299,-

Multi Scart & AV Switch
Multi Scart & AC "slučovač". Umožní zapojit PS One, PS2, DVD, Kameru do jednoho TV vstupu. Horní plošku lze využít jako stojánek na hry.

299,-

Sound Adapter
Po připojení k PS One či PS2, obohatí Vaši konzoli o 3,5mm jack výstup, který umožní připojení sluchátek či audio sestavy ke konzoli.

299,-

RGB Scart & RCA Cable
Maximální možná kvalita obrazu. Pomocí integ. přepínače se vyhnete zelenému obrazu u DVD. Kvalitnější přenos podpořen zlacenými konektory.

199,-

Extension Cable
Prodlužovací kabel pro ovladač k PS One nebo PS2. Délka cca 3m.

199,-

S-Video Cable
Kabel, pomocí kterého můžete PS One nebo PS2 zapojit do vstupu S-VHS.

199,-

Console iLink Cable
Umožňuje propojit dvě PS2 a vychutnat si tak naplno hru 2 hráčů současně. Každý na své TV.

499,-

Universal AV Cable
Umožní připojit současně PS One, PS2, X-Box, Game Cube a N64 k TV. Navíc RGB, S-Video, RFU a RCA výstup. Zlacené konektory a optika pro X-Box.

999,-

Blue Lightning Racing Wheel
Volant překvapí svou mobilitou a malými rozměry. Součástí jsou také pedály. Nabízí univerzální rozhraní. Lze jej použít na PC, PS One a PS2. Fantastická cena.

4in1 Force Feedback Racing Wheel
Plně analogový volant s nadstandardní výbavou. Volant, pedály, řadící páka, ruční brzda a kompatibilita hned se 4 platformami. Navíc dokonalý Force Feedback, který lze posílit i externím napájením. Bez problémů jej zapojíte do PC, PS2, X-Boxu či Game Cube.

2499,-

1499,-

4in1 Blue Lightning Racing Wheel
Nejnovější verze tohoto volantu si zachovává opět své malé rozměry a funkce, ale je navíc obohacena o kompatibilitu se všemi dostupnými platformami.

Z nejprodávanějších her letošního podzimu vybíráme ...

aneb co by v žádném případě nemělo chybět ve Vaší sbírce a na pultech Vašich prodejen

METAL SLUG 3 - Nejklasičtější střílečka v historii her. Nové možnosti, provedení, lokace, zbraně. 4 hlavní hrdinové - Fio, Marco, Eri, Tarma. Více než devět "dopravních prostředků" včetně Pštrosa, Tanku, Vrtulníku a Velblouda. Tradiční odměny za vysvobození vězňů, nově i hlavolamy. Bonusové mise.

CRESCENT SUZUKI - Motorky včetně sajdkár jako nikdy předtím. Více než 25 zcela autentických licenc. superbiků a supersajdkár včetně britského šampióna J. Reynolds.

DANGEROUS HUNTS - Lovení nebylo ještě nikdy tak nebezpečné a zábavné zároveň. ULOV nebo budeš ULOVEN, zní moto této graficky a zvukově velice povedené hry.

PREMIER MANAGER 2005 - Osud fotbalového týmu je ve tvých rukou. K mání více než 10 000 hráčů z nejrůznějších týmů a zemí světa. Český manuál.

POOL:SHARK 2 - Nejrealističtější kulečníkový simulátor všech dob! 10 zcela odlišných typů kulečníkových stolů. Zcela nový fyzikální engine. 20 reálných postav.

R-TYPE FINAL - Nesmrtelná klasika, hra která se stala předchůdcem většiny stříleček. 9 z 10 bylo hodnocení většiny herních magazínu a my naprosto souhlasíme.

FLAT OUT - Adrenalin zvyšující závodní hra. 45 divokých off-roadových tratí. 16 detailně propracovaných "bouráků". Rozbij soupeřův vůz zcela na padrť.

ATTHERACES GALLOP RACER - Koňské dostihy na PS2? Proč ne! Obrovský výběr koní, stájí a tratí. Velice povedená grafika, originální atmosféra a zvuky.

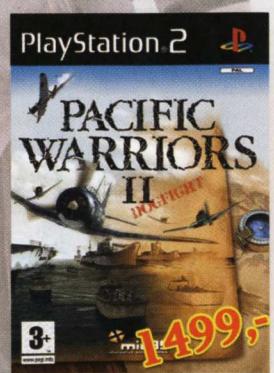
A TRAIN 6 - Vlaky, vláčky, lokomotivy, soupravy, koleje, nové tratě ... Jeden z neprodávanějších typů her na PC nyní i na PS2. Vláčkaři připravte se na perón.

KING OF FIGHTERS - Jedna z nejznámějších bojovek nyní v nové, plné a NECENZUROVANÉ verzi právě vychází. Nutnost pro všechny OPRAVDOVÉ fanoušky bojových her.

ULTIMATE MINDGAMES - Karty, šachy, dáma, kostky, mlýn ... tolik populární hry našich babiček a dlouhých zimních večerů nyní na jediném CD exklusivně pro PS2.

HARD HITTER 2 - Nejnovější díl populárního bílého sportu. Nové možnosti, nové turnaje, nový soupeři. Možnost hry až 4 hráčů současně, volba povrchu a obtížnosti.

ROLLER COASTER WORLD - Populární kolotoče a lunaparky nyní také na PS2. Zbuduj nejlepší atrakce, nakup stánky s občerstvením, nalákej co nejvíce návštěvníků.



PACIFIC WARRIORS 2 - 50 rozsáhlých detailně propracovaných misí. Letecké souboje, bombardování lodí a ničení pozemních cílů. Zcela autentické letouny včetně ZERO.

Veškeré výše uvedené tituly a produkty v České a Slovenské republice exklusivně vydává a distribuuje společnost Game Line, Merhautova 161, 613 00 Brno. Uvedené zboží zakoupíte v síti prodejen Game Line :

BRNO - GAME LINE MEGASTORE - Největší prodejna her a příslušenství v České Republice, Náměstí Svobody 22 » **BRNO** - Merhautova 161 » **BŘECLAV** - 17. listopadu 48 » **BŘECLAV** - Lidická 15 » **ČESKÉ BUDĚJOVICE** - Hroznová 14 » **HODONÍN** - Štefánikova 27 » **LANŠKROUN** - Nádražní 90 » **MIROSLAV** - Náměstí Svobody 18 » **MORAVSKÝ KRUMLOV** - Náměstí T. G. Masaryka 44 » **ROSICE U BRNA** - Palackého náměstí 634 » **STŘÍBRO** - Husova 95 » **SVITAVY** - Náměstí Míru 50 » **ŠUMPERK** - Hlavní třída 19 (OD Jednota) » **TÁBOR** - Křížkovo náměstí 347 » **ZNOJMO** - Kovářská 5 » **ZÁSILKOVÁ SLUŽBA GAME LINE** - 603 150 706, magic@gameline.cz (možnost objednání uvedného sortimentu na dobírku, bez placení poštovného. Minimální výše objednávky 200Kč) a u všech dobrých prodejců her a příslušenství.

Máte-li zájem také prodávat produkty a hry zastupované společností Game Line, kontaktujte naše distribuční oddělení. Tel » 545 222 686, Fax » 545 222 685, Mob. 603 150 706, E-mail » info@gameline.cz, www.gameline.cz

Veškeré uvedené ceny jsou prodejní ceny včetně DPH. Veškeré vyobrazené názvy, loga, obrázky a ochranné známky jsou majetkem svých příslušných vlastníků a jsou použity výhradně k propagaci daných produktů, výrobců a firem.

WWW.GAMELINE.CZ

kompletní nabídku her a příslušenství najdete na

GAME LINE